NUMERO 10

www.playersmagazine.it

PLAYERS

MUSICA CINEMA VIDEOGIOCHI LETTERATURA ARTE TV COMICS TECH















PLAYERS

PROGETTO EDITORIALE
Andrea Chirichelli, Tommaso De Benetti

COPERTINA

PROGETTO GRAFICO
Federico Rescaldani
Gianluca Girelli
Eugenio Laino
Cristina Lanzi
Matteo Ferrara

EDITING TESTI
Alessandro Franchini, Michele Siface, Andrea Maderna

AREA WEB
Luca Tenneriello

REDAZIONE
Andrea Chirichelli, Gianluca Girelli, Tommaso De Benetti, Giovanni Donda, Emilio Bellu, Pietro Recchi, Enrico Pasotti, Valentina Paggiarin, Giacomo Talamini, Andrea Maderna, Federico Rescaldani, Alberto Li Vigni, Paolo Savio, Matteo Ferrara, Antonio Lanzaro, Simone Tagliaferri, Claudio Magistrelli, Cristiano Ghigi, Matteo Del Bo, Luca Tenneriello, Piero Ciccioli, Cheivan Ghadir, Dario Oropallo

HANNO COLLABORATO
Maria Teresa Sette, Alessio Trabacchini, Francesco Romagnoli

SITO WEB
www.playersmagazine.it

INFO
info@playersmagazine.it

PUBBLICITÀ
mediarelations@playersmagazine.it



di Andrea Chirichelli

Per pixel art, Wikipedia alla mano, s'intende una "tecnica per costruire immagini che segue le orme della corrente del divisionismo (pointillisme), il cui maggior esponente fu Georges Seurat". Cosa sarebbe di essa se non ci fossero i videogiochi che proprio partendo dal pixel hanno costruito in trent'anni un ecosistema e un universo di personaggi e avventure? Capita quindi che un'artista omaggi questo mondo con gli strumenti che gli sono più spontanei.

Laura Bifano, giovane artista freelance nata e cresciuta a Vancouver in Canada, che lavora principalmente come illustratrice, ha pensato bene di "cubizzare" animali che si muovono in paesaggi realizzati con l'acquerello. Un mix interessante e innovativo che dimostra l'abilità posseduta dall'artista di passare da una tecnica all'altra senza soluzione di continuità. La Bifano è stata storyboard artist nella serie per bambini "Raven Tales" dal 2010, e insieme a Trevor e Caleb – illustratore e animation director – cura "Drink & Draw Victoria", un blog di vignette e fumetti. Oltre a "Menagerie", la serie di dieci stampe con protagonisti animali 8bit in 3D, la Bifano si è confrontata anche con stili più convenzionali e attualmente lavora ed espone presso la "Gallery 1988" di Los Angeles.



LAURA BIFANO

PIXEL ART?

24



Europa, Cinema

34



Kevin Smith

40



Another Earth

42



Midnight in Paris


88
Forza Motorsport 4


98
intervista a
Naugthy Dog


95
Batman Arkham City


84
Battlefield 3


12
STORIES
intervista
CORY DOCTOROW



CORY



bit liberi

DOCTOROW

DI EMILIO BELLU E ANDREA CHIRICHELLI

traduzione dall'inglese a cura di Emilio Bellu

Cory Doctorow è un autore di fantascienza, un attivista impegnato nella promozione di leggi eque per lo scambio di informazioni online, e tra i creatori e curatori del celebre portale Boing Boing. Il suo nome è uno dei primi ad essere citato nell'ambito delle discussioni sul copyright sulla rete, anche grazie al suo lavoro nella Electronic Frontier Foundation. In questa intervista ci parla di copyright, scrivere per adolescenti, e il futuro dell'editoria digitale.

Alcune tra le serie letterarie di maggior successo negli ultimi anni si sono rivolte ad un pubblico di adolescenti, da Harry Potter fino alla più recente trilogia Hunger Games. E anche gli adulti si appassionano sempre più a questi libri. Come spieghi questo fenomeno?

La narrativa per "giovani adulti" ha un esercito di supporter: gli insegnanti, i bibliotecari e i librai specializzati sono molto coscienti dell'impatto che il libro giusto può avere per un ragazzino nel mezzo della sua crescita culturale, passano molto tempo cercando di capire come convincere i più giovani a leggere libri. A loro volta i ragazzi usano i libri come segno identificativo della loro identità sociale, per cui i libri di qualità circolano tra di loro come un'epidemia di varicella, modificando il loro linguaggio e la loro visione del mondo. È una delle cose più straordinarie dello scrivere per un pubblico giovane: puoi vedere l'impatto del tuo lavoro. Tutti noi leggiamo per intrattenerci, a prescindere dalla nostra età, ma i più giovani leggono anche per capire come funziona il mondo. Sono attenti, si confrontano con chi scrive. Scrivere per questo pubblico dà grandi soddi-

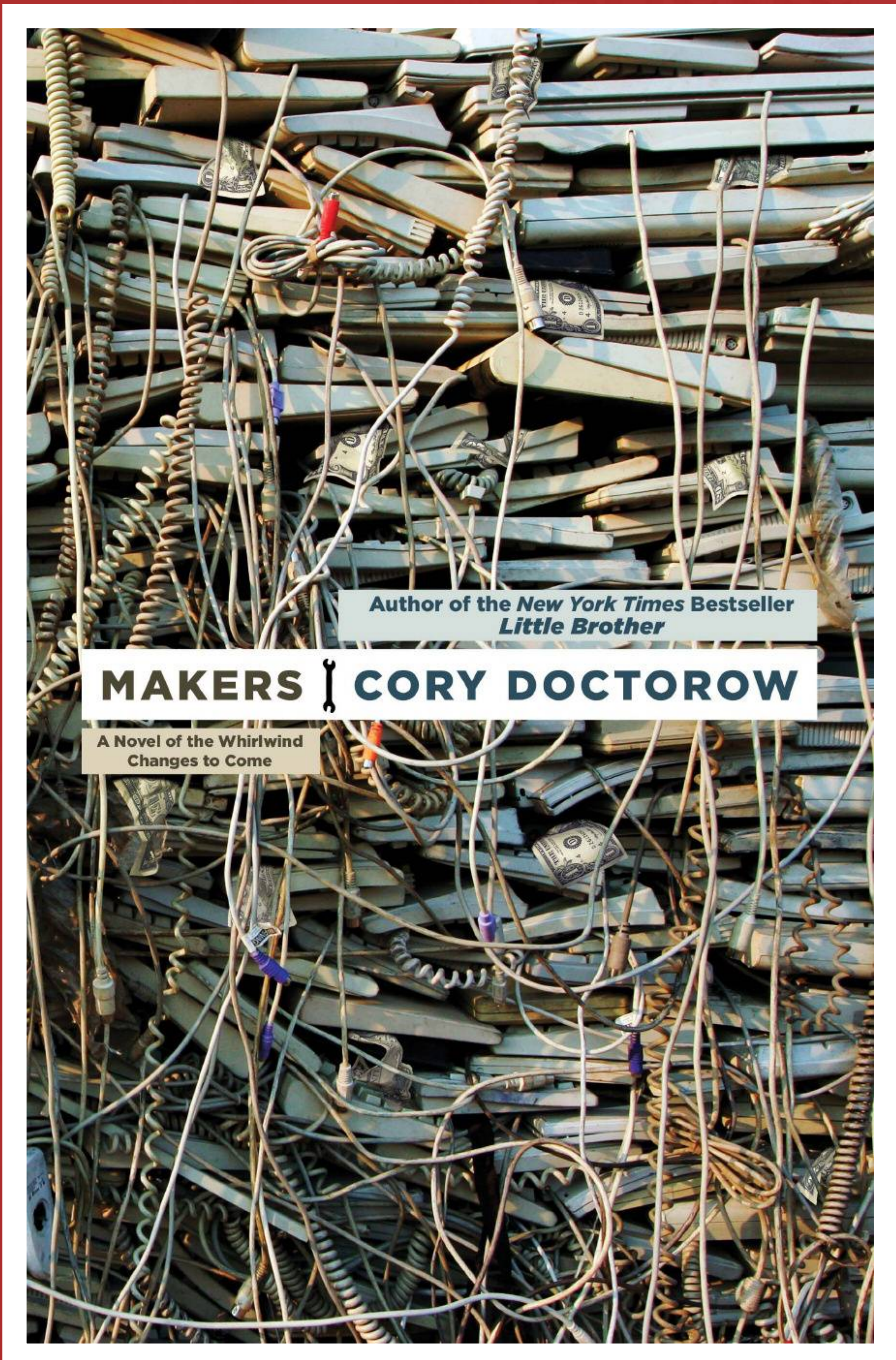




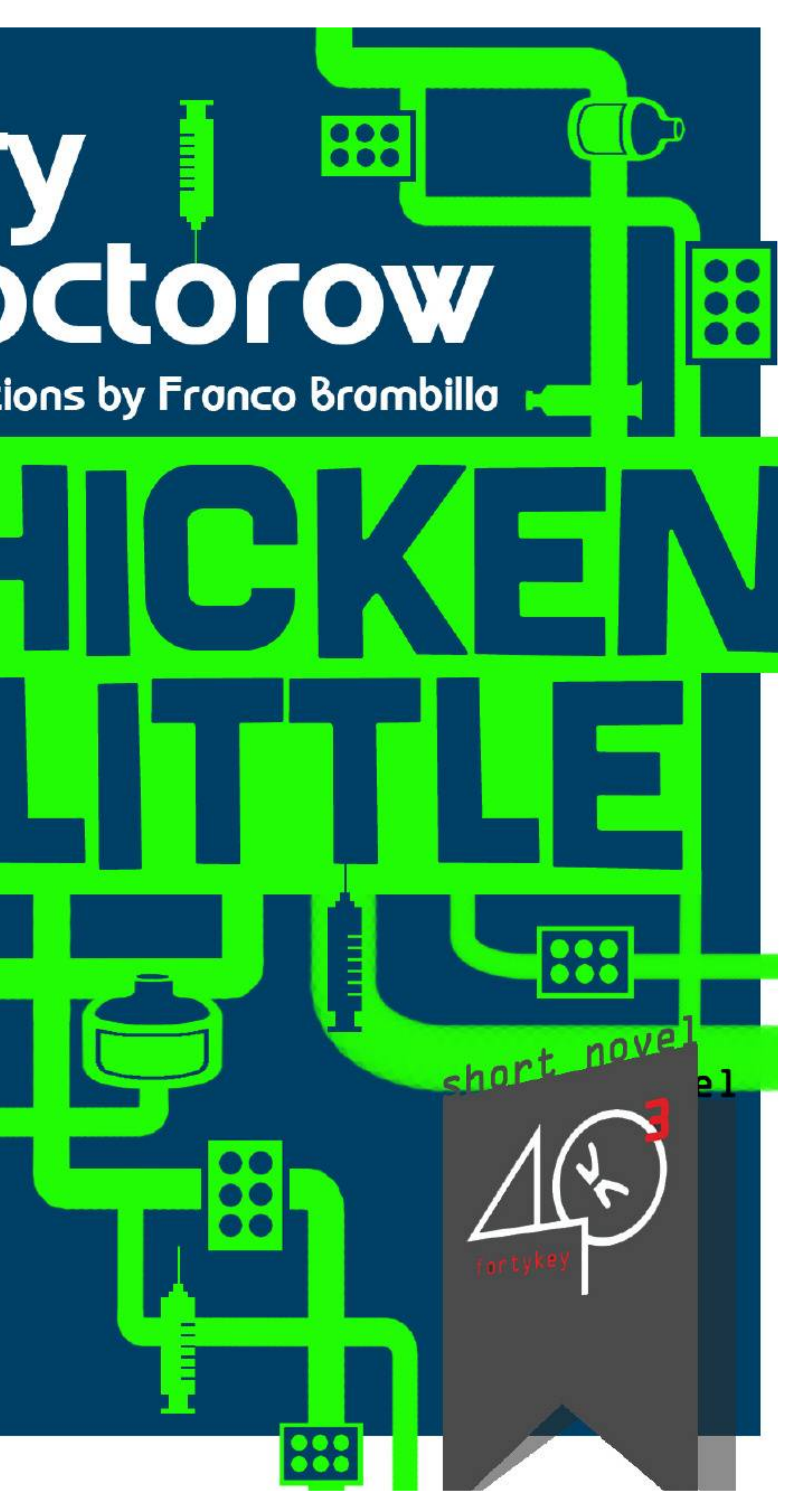
sfazioni perché dà la possibilità di verificare il modo in cui le tue parole influenzano ognuno dei lettori. Lo capisci quando incontri dei ragazzi che hanno letto i tuoi libri, hanno cercato su Google informazioni sui suoi temi, hanno capito come riprodurre i pezzi migliori, hanno trasformato la tua storia in un hobby. C'è preoccupazione per l'invecchiamento della fantascienza, e a ragione. Basta andare ad una convention del genere, e contare gli adolescenti che la frequentano. Ma i giovani leggono più ora che prima.

Scrivere per i giovani è molto emozionante. Come mi ha detto un altro scrittore di storie per ragazzi, "l'adolescenza è una serie di scelte coraggiose e irreversibili". Un giorno sei qualcuno che non ha mai detto una bugia importante, il giorno dopo l'hai fatto, e non puoi tornare indietro. Un giorno sei uno che non ha mai fatto nulla di nobile per un amico, il giorno dopo l'hai fatto, e non puoi tornare indietro. Non stupisce pensare che i giovani abbiano un senso di appartenenza al loro gruppo intenso come quello dei commilitoni in guerra. E non stupisce scoprire che le parti del nostro cervello che controllano la nostra capacità di valutare i rischi non si sviluppano completamente prima dell'età adulta. Come si potrebbero affrontare questi rischi, fare scelte esistenziali di questo tipo, se si avesse un senso del rischio completamente sviluppato?

I giovani vivono in un mondo dominato da drammi enormi, da scelte profonde, folli ma sempre coraggiose. Per un narratore, è un sogno. Quando capisci che i tuoi personaggi stanno vivendo in un mondo dove le conseguenze alle loro azioni sono vitali, ogni momento della storia acquisisce una forza e un'importanza che ci costringe a girare le pagine senza sosta.


Author of the *New York Times* Bestseller
Little Brother
MAKERS
CORY DOCTOROW
A Novel of the Whirlwind Changes to Come





Steve Jobs credeva che per cambiare il mondo si dovessero convincere poche persone importanti. Le manifestazioni dei movimenti "indignados" e simili sembrano essere spinte dall'idea che le masse possano cambiare il mondo tramite organizzazioni prive di gerarchie. Qual'è la visione più precisa, secondo te?

Credo che la visione della storia incentrata sui "grandi uomini" sia una mitologia costruita a pennello da chi si considera un "grande uomo". Ma Apple sopravvivverà senza Steve Jobs, mentre Steve Jobs non avrebbe mai potuto costruire un iPod senza Apple.

La tecnologia domina il presente. Ma la maggior parte della popolazione, e i politici, sembrano avere una scarsa conoscenza dell'argomento. Sembra esserci una voragine tra la gente "normale" e quella appassionata di tecnologie, e tra i mass media e l'industria tecnologica. Credi che la responsabilità sia dei politici e dei giornalisti, o sono coloro che si occupano di tecnologia a non avere gli strumenti per raccontare il loro mondo?

È normale pensare che sia possibile regolamentare tecnologie complesse - non sarebbe folle per un regolatore dire "bisogna togliere gli accendisigari dalle macchine".

Ma non pensiamo alla tecnologia che usiamo nel quotidiano allo stesso modo - nessuno pensa che abbia senso dire "le ruote devono essere costruite in modo tale da impedire ai sequestratori di installarle sulle loro auto".

In linea di massima, "complesso" e "uso comune" sono opposti, con l'eccezione significativa dei computer e della rete, entrambi di uso comune e molto complicati. Ed è qui che l'intuito dei regolatori li mette fuori strada.

Non conosciamo nessun metodo per creare un personal computer che non possa essere usato senza permettere di infrangere copyright. Non sappiamo come realizzare una versione di internet che sia funzionale e che allo stesso tempo impedisca di diffamare, distribuire pornografia o materiali criminali.

L'unica cosa che viene in mente ai regolatori è mettere dei sistemi di sorveglianza, censura e controllo nei computer e nei network, il che li rende molto meno usabili per chi li vuole usare in modo onesto (mentre i criminali li possono comunque usarli per i loro scopi).

La differenza sta tra dire "vogliamo che la nuove macchine siano costruite senza gli accendisigari" e dire "vogliamo che le nuove macchine siano costruite con videocamere di sorveglianza integrate per essere certi che nessuno ci installi un accendisigari".

Riformare l'intuito dei regolatori su cosa la rete può e non può fare è la chiave per risolvere questo problema.

Nel tuo romanzo "For the Win" hai esplorato un futuro dove i lavori forzati online nei giochi di ruolo online sono un problema comune. Pensi che compagnie come Blizzard stiano facendo abbastanza per impedire che questi scenari possano esistere?

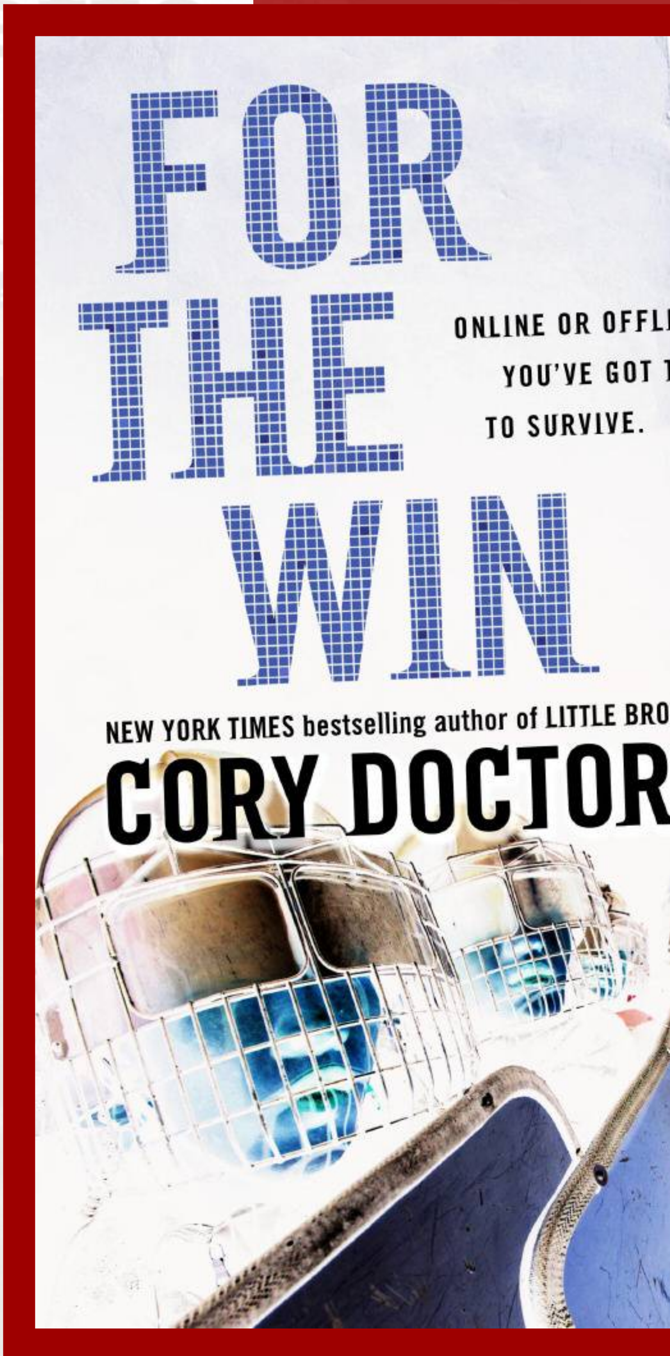
Non saprei cosa Blizzard possa fare per prevenire questo scenario.

Tu sei stato uno degli autori pionieri delle pubblicazioni su licenza Creative Commons. Oggi, gran parte del dibattito sul copyright gira attorno ad industrie come quella del cinema o dei videogiochi, dove gli investimenti sono molto più alti che nella letteratura. Credi che queste industrie possano resistere ad una vera liberalizzazione delle leggi sul copyright?

Rimando a questo saggio, dove rispondo a questa domanda in dettaglio (*Consigliamo la lettura del pezzo completo; ma per riassumere, il concetto al cuore dell'articolo è che l'avanzare delle tecnologie digitali sta rendendo sempre più economico produrre musica e film, un cambiamento che renderà obsoleti i vecchi modelli di business dell'intrattenimento*).

Stai riuscendo a pubblicare con regolarità nonostante i tuoi libri siano disponibili gratuitamente in edizione digitale. Questo in un mercato dove la lettura di un libro "classico" è più conveniente della lettura di un libro digitale, per la maggior parte delle persone. Ma questo sta cambiando. In un mondo dove sempre più persone si sentono a loro agio scaricando opere dalla rete, e le librerie chiudono, credi che questo approccio sia sostenibile?

Cosa dire del futuro? Molti scrittori hanno timore che nel futuro i libri digitali sostituiranno quelli cartacei, grazie all'aumento degli acquirenti potenziali e al miglioramento delle tecnologie. Io sono scettico rispetto a questo scenario; il formato codice (il libro tradizionale, ndt) è sopravvissuto per secoli perché è una risposta semplice ed elegante alle richieste economiche della stampa, per quanto abbia coinvolto una parte relativamente piccola della popolazione. La maggior parte delle persone non sono e non saranno mai lettori; ma coloro che leggono leggeranno per




ORGANIZE



sempre, e sono dei grandi appassionati della carta.

Ma ipotizziamo che arrivi il giorno in cui tutti vorranno solo libri digitali.

Non credo che sia pratico far pagare per copie di lavori digitali. I bit non diventeranno improvvisamente più difficili da copiare. Dovremo capire come far pagare in altri modi. Non dico che non sia possibile far pagare file copiabili, ma non è più possibile costringere un lettore a pagare per l'accesso alle informazioni.

Questo non è il primo caso nella storia nel quale gli imprenditori del settore creativo sono passati attraverso una transizione di questo tipo. Gli interpreti del Vaudeville hanno dovuto affrontare un brutale passaggio alla radio, da un controllo totale su chi poteva assistere alla loro performance (se non pagano un biglietto, li cacci via) ad una situazione senza alcun tipo di controllo (qualunque famiglia nella quale un dodicenne poteva comprare un crystal set, l'equivalente di quei tempi al nostro file sharing, poteva ascoltare tutto). Si sono trovati dei modelli di business per la radio, ma prevederli a priori non era stato facile. Chi avrebbe potuto prevedere che le fortune della radio sarebbero arrivate dalla creazione di una licenza generale, ottenendo un decreto apposito dal congresso, e istituendo una società di riscossione inventando una nuova forma di statistica per finanziarla?

Predire il futuro dell'editoria - nel caso che il vento cambi e i libri stampati diventassero obsoleti - è altrettanto difficile. Non so come gli scrittori potrebbero guadagnare da vivere in quello scenario, ma so che non lo scopriremo ignorando internet. lavorando con l'editoria elettronica, osservando quello che centinaia dei miei lettori fanno con i miei e-book, ho un senso del mio mercato molto migliore di quello che potrei ottenere con metodi tradizionali. Sono determinato a continuare a lavorare come scrittore nel futuro prossimo, e Tor Books e Holtzbrinck hanno lo stesso obiettivo. E loro hanno molto più da rischiare dal futuro dell'editoria. Nonostante questo, quando ho proposto alla mia casa editrice di regalare libri per vendere libri, hanno immediatamente accettato.

È un buon modello di affari anche per me. Fare "ricerca di mercato" regalando libri elettronici aiuta a vendere i libri stampati. E c'è un aspetto ancora più importante: il fatto che i miei libri siano letti da più persone apre molte altre possibilità per guadagnarmi da vivere grazie a delle attività che derivano dalla mia scrittura, come la cattedra Fulbright che ho ottenuto quest'anno alla University of Southern California, alcuni articoli ben pagati per Forbes, interventi dal vivo e altre opportunità per insegnare, scrivere e dare in licenza i miei lavori per essere tradotti o adattati. L'evangelismo infaticabile dei miei fan non aiuta solo la vendita dei miei libri - aiuta a vendere me.

L'era d'oro in cui centinaia di scrittori hanno potuto vivere di diritti d'autore è finita. Nel corso della storia, gli scrittori hanno mantenuto lavori normali, hanno insegnato, ricevuto borse di studio, eredità, tradotto materiale, dato in licenza le loro opere e trovato altri mille modi per arrivare alla fine del mese. La rete mi aiuta a trovare più possibilità per fare questo.

Non c'è mai stato un periodo storico nel quale la gente ha letto più parole da più autori.





La rete è un mondo creato dalla parola scritta. È un'ottima cosa per gli scrittori.

Il tuo lavoro sulle leggi riguardanti il copyright digitale è ben conosciuto e rispettato, e dà vita a discussioni vivaci in paesi come gli Stati Uniti e l'Inghilterra, dove la pirateria ha un ruolo importante ma ancora marginale. In Italia, invece, la pirateria è endemica. Per moltissimi, ottenere materiale gratuito è un loro diritto acquisito. Come credi sia possibile educare la gente al valore delle idee e delle creazioni intellettuali?

Non credo di poter accettare la premessa della questione. La pirateria non è una mancanza di rispetto; l'unico motivo per cercare copie di lavori che ammiri è perché li rispetti.

C'è stato un momento storico nel quale la musica è passata dalle performance dal vivo a quelle nella radio, nelle quali gli autori e i musicisti non venivano compensati direttamente. Ma sentire la musica nella radio non è una mancanza di rispetto.

Abbiamo risolto il problema della compensazione degli artisti per le loro opere nella radio creando delle licenze generali che hanno trattato il successo della radio come un potenziale da sfruttare, non come un problema, e possiamo fare lo stesso per la rete.

Ogni volta che la tecnologia rende impossibile il controllo di una classe di proprietà intellettuali, abbiamo risolto il problema creando licenze generali.

L'industria discografica è stata il primo beneficiario di questo sistema: quando gli editori di spartiti statunitensi hanno denunciato i discografici perché vendevano le registrazioni delle composizioni di cui avevano i diritti, si è trovata una soluzione semplice: chiunque è autorizzato a riprodurre la loro musica, a patto che paghi una somma fissa, uguale per tutti. Nes-




over pretty much any
author of
"A rousing tale of
author of



suno deve pagare un avvocato 500 dollari l'ora per negoziare se il prezzo di una canzone in un album debba costare 0.10 centesimi per disco o 0.05. E quando le compagnie discografiche si sono lamentate perché le stazioni radio trasmettevano la loro musica senza compensi o permesso, la risposta è stata la creazione di una licenza standard per i dischi trasmessi in onda. È una soluzione già brevettata ed efficace per il problema di una tecnologia che distrugge il copyright:

ammettere che sta succedendo

trovare un'istituzione che raccolga i pagamenti

far pagare una somma abbastanza bassa da permettere che la maggioranza paghi

ignorare gli evasori piccoli

perseguire con forza devastante gli evasori grossi

Questa è la soluzione giusta che aumenta il valore delle azioni degli azionisti, e che porta soldi nelle tasche degli artisti e delle compagnie discografiche. Coinvolge la maggior parte di coloro che scambiano i file, facendo modo che siano parte di una transazione legittima invece di farli diventare fuori legge che non hanno nulla da perdere e nessuna ragione di andare al tavolo delle negoziazioni per paura di ripercussioni (questa paura è notoriamente inefficace nel moderare il comportamento dei bambini).

Dieci anni fa, l'industria discografica ha affrontato un piccolo, semplice problema che avrebbe potuto risolvere mostrando un minimo di flessibilità e disponibilità a guardare al futuro. Un decennio di intransigenza e testardaggine ha dato vita a tecnologie di file sharing letali e resistenti a qualunque regolazione, che diventano sempre più difficili da controllare, anno dopo anno. Gli editori di spartiti non hanno avuto il controllo del destino dell'industria discografica, che a sua volta non ha potuto controllare quella radiofonica, che non ha potuto controllare gli operatori via cavo, che non hanno potuto controllare i costruttori di videoregistratori.

L'industria discografica non potrà decidere le caratteristiche dei sistemi di scambio di file. Potrà essere pagate per l'uso del suo materiale, ma non sarà in grado di dettare le regole del modo in cui funzionano, a prescindere da quanti bambini cerchino di criminalizzare. Se vogliono guadagnare dallo scambio dei file, devono capire come farlo presto, prima che ogni potenziale acquirente delle licenze decida di abbandonare per sempre il sistema.

di Andrea Chirichelli



Spesso, troppo spesso, si parla di cinema come se fosse un'esclusiva ad appannaggio degli Stati Uniti e di Hollywood. Qualche giorno fa, durante una delle mediocri e grottesche trasmissioni dedicate al cinema messe in onda ad orari impossibili (per fortuna) mi è capitato di sentire incensare un grande regista yankee quale... Christopher Nolan. Peccato che, proprio come Alfred Hitchcock molti anni prima, anch'esso sia inglese, in quanto nato a Londra nel 1970, e non americano. Un errore grave, ma fin troppo comune (anche gli "addetti ai lavori"), ed è per questa ragione che, dopo aver redatto una mini-guida nell'ormai storico numero zero di Players ai migliori film orientali degli ultimi anni, credo sia venuto il momento di dare qualche consiglio su quali siano i registi europei più capaci e promettenti. Se li conoscete tutti, bravissimi; se li avete solo sentiti nominare, bravi lo stesso; se non ne avete mai sentito parlare e non avete mai visto un loro film... è tempo di cominciare!

europa, CINEMA

Nicolas Winding Refn Danimarca

Che fosse un tizio in gamba si sapeva fin da quando, ad appena 25 anni, trovò forza, soldi e talento per dirigere Pusher, primo film di una trilogia poco conosciuta ma assolutamente da recuperare. Il primo film inglese è Fear X, ma la vera fama arriva con due titoli "estremi", ovvero il film biografico Bronson, che racconta la storia del criminale inglese Michael Gordon Peterson, interepretato da un gigantesco (non solo quanto a stazza) Tom Hardy ed il mistico Valhalla Rising, un film caratterizzato da lunghi silenzi, molta violenza, un'atmosfera lugubre e mortale e un sottotesto religioso insondabile. In pratica la versione filmica di Dark Souls. L'ultimo capitolo della sua storia artistica è Drive, prima esperienza americana (e già recensito su Players), con il quale ha vinto meritatamente il premio per la migliore regia.

Da vedere assolutamente:
Pusher, *Bronson*, *Drive*. *Valhalla Rising* potrebbe alienarvi molte simpatie se visto assieme ad amici...





di Andrea Chinchelli

Yorgos Lanthimos Grecia



Non è un gran bel periodo per la Grecia, non trovate? Tralasciamo il fatto che sta per mandarci tutti in mezzo ad una strada, ma riflettiamo: crisi economica a parte, quando l'abbiamo mai sentito associare il suo nome accostato ad una notizia positiva? Beh, le opere di Yorgos Lanthimos potrebbero essere un primo passo verso la salvezza. Gli inizi della sua carriera lo vedono realizzare opere mainstream, per quanto lo possa essere un film greco, e opere più sperimentali (Kinetta). Il boom lo fa con l'incredibile Dogtooth (Kynodontas) , che vince il premio Un Certain Regard al Festival di Cannes. Un'opera visionaria, originale e surreale, che racconta le vicende di una famiglia vagamente disfunzionale in cui i genitori non hanno mai fatto uscire i figli di casa e li hanno istruiti secondo regole sui generis. Anche il recente Alps, meno opprimente e più divertente e divertito, ha colpito nel segno.

Da vedere assolutamente:
Dogtooth, Alps



Alex de la Iglesia Spagna

Si parla tanto di new wave spagnola, specie in riferimento alle ottime pellicole horror e thriller che provengono da quel paese. De La Iglesia ha anticipato tutti, nel 1993, con il suo bizzarro Acciòn Mutante, seguito da El dia de la Bestia, che hanno lo accreditato come uno dei registi di promettenti del cinema spagnolo. Dopo il successo delle divertenti black comedy Crimen Ferpecto e La Comunidad, entrambe onuste di premi e riconoscimenti, De La Iglesia si impaludato in mediocri pellicole americane, come The Oxford Murders, salvo tornare a firmare film di grande impatto come il clamoroso Balada Triste de Trompeta, suo vero capolavoro, recensito su Players qualche mese fa, ambientato in un circo ai tempi della Guerra Civile spagnola: un triangolo amoroso che vede protagonisti due clown ed un' avvenente acrobata caratterizzato da un fotografia livida, un' atmosfera surreale e grottesca e l'abituale campionario di personaggi bizzarri.

Da vedere assolutamente:
Balada Triste de Trompeta, Crimen Ferpecto





Guillaume Canet Francia

Attore o regista? Bello da copertina o raffinato autore e sceneggiatore? Canet è tutto e il contrario di tutto. Intanto è l'unico regista del quale su Players si è parlato ben due volte: la prima, agli esordi (nostri, non suoi), per raccontare ai lettori la clamorosa bellezza di Ne le dis à personne, atipico action/thiller di grande successo in patria e più recentemente a proposito del meno perfetto ma comunque interessante Le Petit Mouchoirs. Quest'ultimo, una sorta di Grande Freddo francese, resta comunque il suo film più intimo e personale. Dopo aver diretto alcuni cortometraggi e spot televisivi, nel 2002 Canet scrive e gira Mon idole, candidato come migliore opera prima ai premi César e come miglior rivelazione agli European Film Awards. Insomma un talento precoce che per ora non ha sbagliato una mossa non solo come regista ma anche come attore "stand alone", viste le partecipazione a pellicole interessanti quali Amami se hai coraggio, Narco e L'Enfer.

Da vedere assolutamente:
Ne le dis à personne



Andrea Arnold Regno Unito

Pochi film e cortometraggi e una messe di premi e vittorie in vari festival. Sono in tanti a voler lavorare con Andrea Arnold perchè i suoi film ottengono sempre riconoscimenti importanti. E non solo i film: la regista e sceneggiatrice ebbe un clamoroso boost alla sua carriera grazie all'Oscar vinto nel 2005 con Wasp, un cortometraggio che racconta le vicissitudini di una giovane madre single alle prese con quattro bambine ed un ex fidanzato da riconquistare. Red Road, primo film vero e proprio, vince il Premio della giuria al 59° Festival di Cannes; la storia della protagonista, impiegata come operatrice in un centro di sorveglianza nella periferia di Glasgow, che osserva le "vite degli altri", colpisce tutti. Ma è con Fish Tank, la rocambolesca storia dell'adolescente Mia, che arriva la consacrazione internazionale e un altro premio a Cannes. Il suo ultimo film è l'ennesima versione di un superclassico della letteratura, Wuthering Heights, riletto con uno stile personale ed intrigante.

Da vedere assolutamente:
Fish Tank



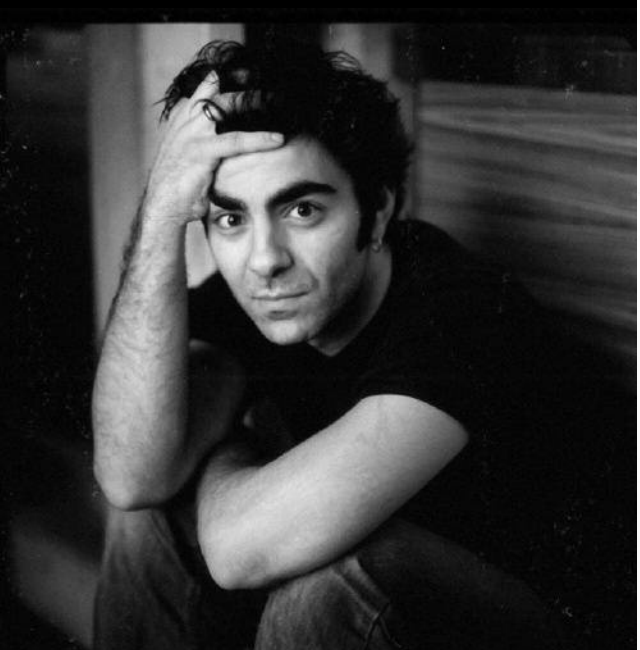




Shane Meadows Regno Unito

Abbiamo dovuto aspettare cinque, dicasi cinque anni, per vedere arrivare sul grande schermo nel nostro Paese This is England, forse il ritratto più lucido e spietato della gioventù britannica dei giorni nostri. Per molti è il vero erede designato di Ken Loach e Mike Leigh. Da noi si ricorda il buon successo che ebbe a Venezia una delle sue prime opere, Ventiquattrosette, nel quale emergono i tratti distintivi della sua cinematografia: attenzione agli emarginati, al sociale e alla provincia inglese, che Meadows descrive con attenzione e meticolosità. Con l'amico e sodale Paddy Considine scrive a quattro mani C'era una volta in Inghilterra e Dead Man's Shoes – Cinque giorni di vendetta, che dimostrano il suo eclettismo nella scelta dei generi (più soft e divertente il primo, più drammatico e spietato il secondo). Il suo ultimo lavoro s'intitola Le Donk & Scor-zay-zee, mockumentary girato con budget inesistente su un roadie che lavora per gli Artic Monkeys.

Da vedere assolutamente:
This is England



Faith Akin Turchia

Bisogna faticare per avere successo. Lo sa bene Fatih Akin che, dopo dieci anni di carriera svoltasi per lo più nell'ombra, nonostante la vittoria di premi minori, è finalmente esploso a livello mondiale qualche anno fa con il trionfo al Festival di Berlino de La sposa turca, eccezionale storia d'amore & immigrazione tra due persone disperate e vagamente borderline. Due attori (Birol Unel, Sibel Kekrilli, quest'ultima ex protagonista di film hard) giganteschi e una colonna sonora indimenticabile lo rendono uno dei migliori film degli ultimi anni. La musica, perno centrale delle sue produzioni, è protagonista del suo film successivo, meno brillante ma di pari interesse, intitolato Ai confini del paradiso. Capace di svariare tra diversi generi, Akin ha confermato il suo eclettismo con il gustoso (letteralmente!) Soul Kitchen, una commedia amarognola che intreccia le storie di diversi personaggi che gravitano attorno ad un ristorante.

Da vedere assolutamente:
La Sposa Turca, Soul Kitchen



Tomas Alfredson Svezia

Ridefinire i canoni di un genere con un solo film non è cosa da tutti. Se poi quest'ultimo è ultrafrequentato come quello vampiresco, che al cinema fa storia a sé, beh, chapeau. Il miracolo è avvenuto grazie all'oramai "classico" Lasciami Entrare, uno dei pochi film europei ad aver ricevuto un adattamento americano di buon livello. Eppure, anche se quasi tutti hanno scoperto il talento di Alfredson con Lasciami Entrare, la sua carriera era iniziata ben prima in televisione. Dopo il successo internazionale di Låt den rätte komma in (facciamo un po' gli splendidi e lo scriviamo in svedese), Alfredson ha confermato il suo talento in un genere completamente diverso, quello spionistico, con l'eccelso Tinker, Tailor, Soldier, Spy, presentato a Venezia all'ultimo Festival del Cinema che, anche se è tornato a casa senza premi o riconoscimenti, resta una delle migliori pellicole viste in quei lidi (anzi, al Lido). Budget più ampio, attori più noti(Gary Oldman, Colin Firth, Tom Hardy, Mark Strong, Ciarán Hinds e Benedict Cumberbatch), stessa qualità del primo film. E' nata una stella?

Da vedere assolutamente:
Lasciami Entrare; Tinker, Tailor, Soldier, Spy



Cristian Mungiu Romania

Vincere la Palma d'oro al Festival di Cannes al secondo film non è impresa da poco, e bissare il successo con un terzo film altrettanto valido ancora meno. Onore e gloria quindi a Christian Mungiu, uno dei tanti talenti dell'Est che grazie ai Festival internazionali (che, dai, ancora servono a qualcosa), è riuscito ad emergere. Il film tanto celebrato è ovviamente 4 mesi, 3 settimane e 2 giorni che racconta l'odissea di una ragazza che deve abortire illegalmente e della sua amica che la aiuta in una girandola di avventure che variano dal grottesco all'inquietante. Magistralmente interpretato, 4 mesi, 3 settimane e 2 giorni è un ritratto feroce e spietato della Romania attuale che viene parzialmente mitigato dall'ultima opera del regista, Racconti dell'età dell'oro, che alimentano miti e leggende occorse durante la fine del periodo comunista in Romania.

Da vedere assolutamente:
4 mesi, 3 settimane e 2 giorni

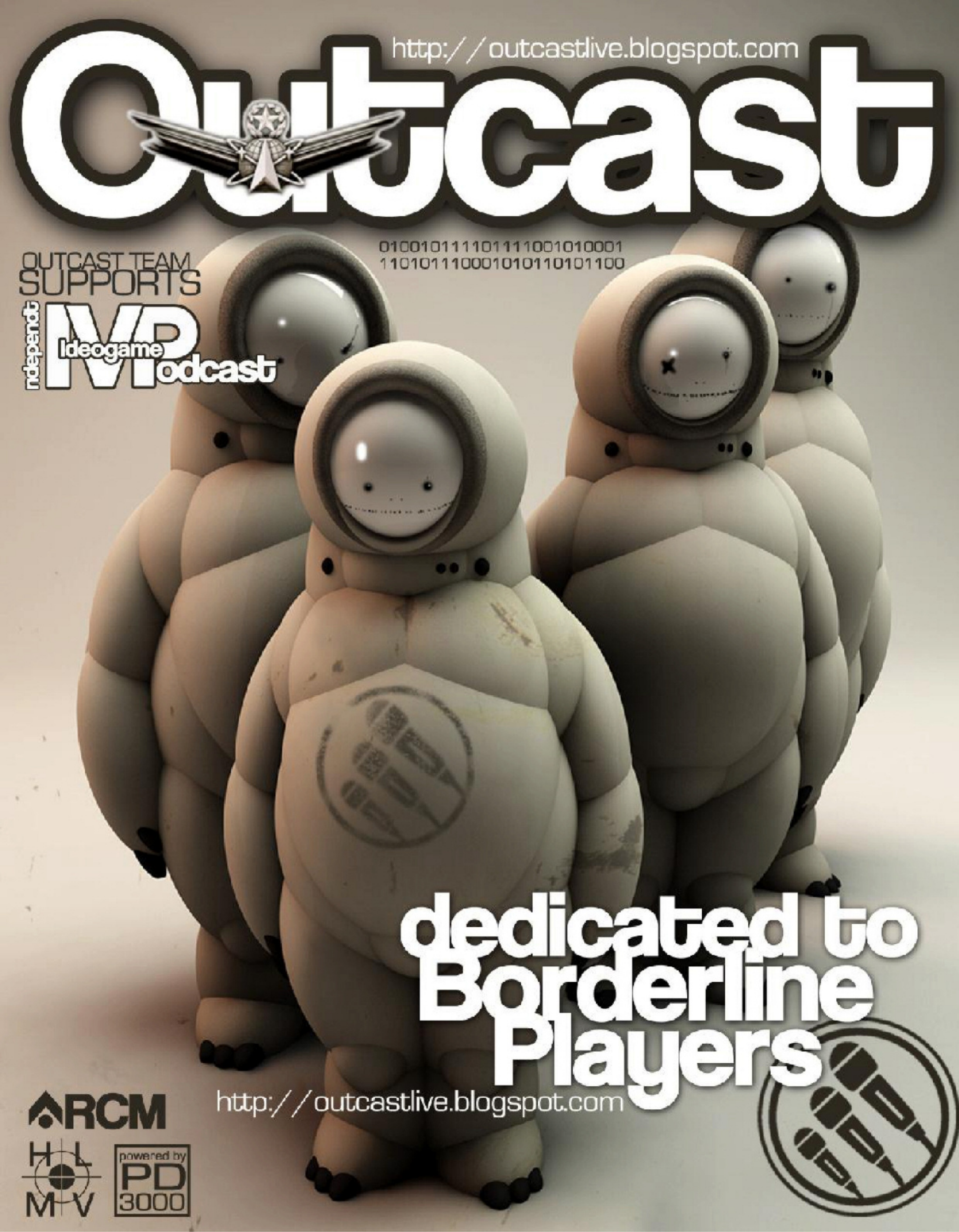




Paolo Sorrentino Italia

Unico esponente italiano di questo speciale (ci sarebbe anche Moretti, ma oramai non è più "giovane" da un bel pezzo) è Paolo Sorrentino, che film dopo film ha dimostrato al pubblico di sapere scrivere e dirigere film con un'originalità innaturale per un regista che lavora nel nostro Paese. Anzi, sarebbe meglio dire che lavorava, visto che il recente This must be the place, con tutte le sue imperfezioni, nasce e cresce all'estero. Tutto tricolore è invece il film che lo ha reso celebre in tutto il mondo, Il Divo, senza troppi giri di parole il miglior film italiano degli ultimi vent'anni. E prima? L'unica pecca di Sorrentino è stata quella di aver portato sullo schermo Laura Chiatti che ai tempi de L'amico di famiglia sembrava un bella promessa (e invece...), ma anche L'uomo in più e Le conseguenze dell'amore sono da recuperare, per capire come possono evolversi stile, grammatica e linguaggio di un artista nel corso degli anni.

Da vedere assolutamente:
Il Divo



http://outcastlive.blogspot.com
Outcast
010010111101111001010001
110101110001010110101100
OUTCAST TEAM
SUPPORTS
ndependt
Ideogame
odcast
dedicated to
Borderline
Players
http://outcastlive.blogspot.com
RCM
H L
M V
powered by
PD
3000

KEVIN SMITH
DA HOLLYWOOD AI PODCAST





A ventiquattro anni, Kevin Smith è diventato uno dei registi più famosi degli Stati Uniti. Il suo primo film, *Clerks*, girato con meno di trentamila dollari recuperati da una serie di carte di credito che il regista ha prosciugato rischiando anni di vita in debito, è diventato uno dei simboli della rinascita del cinema indipendente americano, insieme a *Le Iene* e *El Mariachi*. Ma se le pellicole di Tarantino e Rodriguez si sono distinte per dialoghi brillanti e inquadrature raffinate, lo stile di Smith è quasi anti cinematografico: nei suoi film la cinepresa si muove molto raramente, lasciando spazio a una collezione di lunghi dialoghi spettacolari per la quantità di insulti che i protagonisti si scambiano tra loro. Sono commedie parlate, in bilico tra la volgarità e il romanticismo. *Clerks* ha dato vita a una carriera notevole. Sotto l'egida dei fratelli Weinstein, Smith ha diretto una decina di film, lanciato la carriera di Ben Affleck, e sceneggiato fumetti, da *Green Lantern* a *Batman*. E nel 1995 ha aperto un sito internet, Viewaskew.com, dove ha cominciato un rapporto diretto con i suoi fan e detrattori, con un'intensità rara per un regista della sua popolarità.

Il tempo passato da Smith a comunicare direttamente con i suoi fan è stato l'inizio di un rapporto che negli anni è diventato sempre più intimo. Sin dall'inizio della sua carriera ha girato università e cinema per lunghe chiacchierate con fan e curiosi. Così come i suoi film, questi eventi sono caratterizzati dalla facilità di Smith nel raccontare le storie usando solo



parole, e dall'assoluta mancanza di peli sulla lingua del regista/scrittore. I suoi fan hanno scoperto intimi dettagli della prima volta in cui ha avuto un rapporto sessuale con sua moglie; i retroscena della sua collaborazione con i produttori del nuovo film su *Superman*, di cui ha scritto una sceneggiatura mai arrivata sul grande schermo; e il suo rapporto con Prince, con cui ha collaborato per un dietro le quinte mai completato. Sono storie imbarazzanti per i coinvolti, che hanno portato a Smith tanti nemici quanti ammiratori.

Intanto la sua carriera cinematografica è andata avanti, mantenendo livelli sempre alti, in particolare con *Dogma* e *Chasing Amy*, i suoi film più riusciti. Il resto della sua produzione ha mantenuto l'interesse dei fan, ma deluso molti di quelli che avrebbero voluto vedere Smith fare qualcosa di diverso. Smith dice chiaramente di non voler espandere la sua base di fan. Piuttosto, vuole avvicinarsi sempre di più a loro. Così nel 2007 ha dato vita a Smodcast, uno dei podcast più scaricati nella rete, dove Smith e Scott Mosier, amico e produttore della maggior parte dei suoi film, parlano del più e del meno per un paio d'ore a settimana. Ma intanto la vita professionale di Smith ha cominciato ad avere alti e bassi notevoli. Da *Jersey Girl* in poi, i suoi film sono stati ricevuti tiepidamente, con l'eccezione di *Clerks 2*. E *Cop Out*, il primo film da lui diretto ma non scritto, è stato un flop terrificante, superato solo dalla notizia che Smith è stato buttato fuori da un aereo della Southwest Airlines perché "troppo grasso per volare". La storia è stata una delle notizie più discusse negli Stati Uniti per giorni, anche grazie alla nuova popolarità di Smith su Twitter.

Ma toccare il fondo costringe alla rinascita. Dopo avere cominciato, molto pubblicamente, a fumare marijuana con costanza religiosa, Smith ha deciso di provare a fare



qualcosa di realmente nuovo, annunciando che il suo prossimo film sarebbe stato un horror, *Red State*. Trovati i fondi per realizzare la sua nuova opera in completa indipendenza (impresa non facile), Smith ha girato il film e nel contempo ampliato drammaticamente la sua attività di podcaster. Da Smodcast è passato a circa sei show a settimana, molti registrati dal vivo in un teatro a Los Angeles. Una volta completato *Red State*, ha deciso di non distribuire il film in maniera tradizionale, dando simbolicamente il dito medio a tutti gli studios e i grossi distributori statunitensi. Ha portato il film con lui in diverse città degli USA, abbinando a ogni proiezione uno show dal vivo dove ha risposto alle domande degli spettatori, da solo o con altri membri del cast. E, come se non bastasse, la moltitudine di podcast di Smith si è trasformata in SIR, una radio online attiva 24 ore al giorno, completamente gestita da Smith e i suoi amici/collaboratori. Un fan, oggi, può sentire la voce di Smith per un minimo di dieci ore a settimana.

Red State è un successo commerciale e di critica. È un misto tra un horror estremo (un po' nella tradizione di *The Descent* o *Martyrs*, ma meno sadico), critica sociale e un dramma tragicomico dei fratelli Cohen. È diverso da tutti i film da lui girati, e da qualunque cosa giri al cinema in generale. Non ha un protagonista, parla di roba forte (esaltati religiosi cristiani che vedono la loro fede come una giustificazione per uccidere la gente, contrastati da un governo spesso senza scrupoli e confuso), ed è girato con un'energia da ventenne. Sembra la rinascita di un autore che sta scoprendo la sua voce, di nuovo. E naturalmente, per questo, Smith ha dichiarato che sarà il suo penultimo film. Il suo futuro, il futuro di un regista hollywoodiano, sarà dominato dai podcast.

E se l'operazione funziona, è perché Smith è il personaggio più interessante che Smith stesso abbia mai raccontato. Non ha nessuna remora nel sventolare i panni sporchi e intimi di persone che hanno lavorato con lui, ma ribatte indiscriminatamente e con forza a tutti coloro che lo criticano, dai suoi follower su Twitter ai critici del New York Times. Dice di non avere rispetto per i critici cinematografici, ma ogni volta che una buona recensione di un suo film appare su qualche giornale prestigioso, Smith pubblicizza il fatto come se fosse un evento fon-



damentale per il mondo. Dice di volere diventare un autore indipendente, di volere cambiare il sistema, ma sa perfettamente che la sua popolarità deriva direttamente dai milioni di dollari spesi dagli studios per pubblicizzare i suoi film. Tutti gli esseri umani hanno pensieri contraddittori, ma parte del loro pensiero è privato. Smith pensa a voce alta, di fronte a centinaia di migliaia di persone, ogni giorno, per ore.

Smith ha reso la sua vita un reality show, e come tutti i reality show è intrigante perché genuino e imprevedibile. E, in questo caso, il protagonista è brillante e non solo sa intrattenere per ore con la sua voce, ma sa anche tirare fuori il meglio dagli altri, la gente con cui è cresciuto e adesso fa parte del suo show, tanto da dare vita a una serie TV per AMC che sarà, appunto, un reality sulle vicissitudini di un negozio di fumetti che Smith ha aperto anni fa. Il suo amico Jason Mewes, ovvero il Jay di *Jay e Silent Bob*, dopo anni di dipendenza da svariate droghe, parla dei suoi problemi con la droga e della sua infanzia decisamente difficile ogni settimana nel podcast *Jay and Silent Bob Grow Old*. Ascoltare i suoi racconti e sentirlo sempre più a suo agio con la sua voce e la sua sobrietà è avvincente, commovente ed esilarante, esattamente come i migliori momenti dei film di Smith.

La caratteristica che unisce la maggior parte dei film di Smith è la debolezza dei loro finali. In tutti i suoi lavori si ha la sensazione che non voglia arrivare alla fine. Forse è per questo che adesso si sta concentrando su una storia potenzialmente infinita, un flusso di coscienza pubblico. Ma c'è, al solito, un'altra contraddizione: nel suo dichiarare al mondo il suo ritiro dal mondo dei film, Smith sembra avere bisogno di date di scadenza. Perché sa che rendono tutto più emozionante ed eccitante. Ma è difficile pensare che resista alla tentazione di tornare al grande schermo, perché quella del ritorno è una storia ancora più interessante, il vero colpo di scena. *Hit Somebody*, il suo "ultimo" film, è stato recentemente diviso in due. La fine non si vede ancora, e il reality show non dà nessun segno di diventare noioso.

Il **sacco di m....*** sei tu che li abbandoni



Quando una passione cresce, non perderla per strada

wiskast

Il miglior parlare di videogiochi, a misura di iPod

wiskast.blogspot.com

*maglia ^_^



LA RINASCITA DELLA FANTASCIENZA

ANOTHER EARTH





di Federico Rescaldani



REGIA
MIKE CAHILL
SCENEGGIATORI
MIKE CAHILL, BRIT MARLING
ATTORI
BRIT MARLING,
WILLIAM MAPOTHER,
MATTHEW LEE ERLBACH
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Protagonista all'ultimo Sundance Film Festival, dove ha ottenuto il premio speciale della giuria, *Another Earth* è solo l'ultimo esponente di una lenta, ma si spera inesorabile, rinascita del cinema di fantascienza: *District 9*, *Monsters*, *Melancholia*, tutti film caratterizzati da budget relativamente – talvolta assolutamente – contenuti, tutti film che attraverso gli strumenti della fantascienza fanno ciò per cui la narrazione esiste, ovvero raccontare l'uomo e le sue rocambolesche vicende.

Another Earth non è da meno, anzi, tra quelli citati è forse il più "estremo", nel suo nascondersi dietro una classificazione di genere che può apparire restrittiva, perlomeno in relazione alla comune percezione dell'etichetta "fantascienza". *Another Earth* è una riflessione acuta, lucida e spesso crudele, come nel finale spiazzante e inaspettato, sull'uomo e le sue angosce. Sull'uomo e i suoi sbagli, i sensi di colpa, il desiderio e l'illusione che sia possibile cambiare il passato, la ricerca incessante di nuove occasioni, l'eterno dialogo con se stesso nello sforzo teso a comprendere e a comprendersi. *Another Earth* è, in sintesi, un film bellissimo.

Solo marginalmente intaccato da problemi di natura tecnica, che tradiscono i limiti della produzione, *Another Earth* scorre forte di un montaggio sobrio, privo di fronzoli, al servizio di una narrazione precisa, efficace, praticamente perfetta. Rhoda Williams (la bravissima Brit Marling, cosceneggiatrice del film insieme al regista Mike Cahill), insegue la speranza di redenzione da un recente e tragico passato, che ha cambiato per sempre la sua vita. Inutile dire che i suoi occhi sono rivolti al cielo, a quel misterioso pianeta che pare così simile alla Terra, comparso inaspettatamente proprio nel giorno in cui la sua vita è cambiata...

Intenso e coinvolgente, in alcuni momenti sinceramente toccante, il film di Mike Cahill ruota intorno a Rhoda e alla sua "lotta per la sopravvivenza", facendone metonimia di un'umanità che da sempre, forse inconsapevolmente, è impegnata in una incessante (disperata?) ricerca di se stessa. Che, per coloro ai quali non fosse chiaro, è esattamente ciò di cui la fantascienza si è sempre occupata.





Regista
Woody Allen

Sceneggiatore
Woody Allen

Attori
Owen Wilson, Rachel McAdams, Marion Cotillard

Provenienza
USA

Versione
Originale

MIDNIGHT IN PARIS

Allucinazioni parigine

di Andrea Maderna

È piuttosto difficile parlare di *Midnight in Paris* senza fare menzione di alcuni elementi importanti del racconto, perché si finisce per tralasciare uno fra gli aspetti più simpatici e caratteristici dell'ultima opera di Woody Allen. Ancor più fastidioso è essere costretti a farlo oggi, mesi e mesi dopo l'uscita del film in buona parte del mondo civilizzato, perché la distribuzione ha deciso che dalle nostre parti toccava aspettare Natale. Si tratta, però, di elementi che vengono volutamente nascosti anche nel trailer, e che per questo motivo non sarebbe giusto svelare a chi ancora non li conosce.

Diciamo quindi che *Midnight in Paris* parla di un uomo frustrato dai suoi sogni e dalla loro lontananza dalla vita reale che lo accompagna tutti i giorni. L'uomo in questione è un Owen Wilson che, come al solito, interpreta il classico protagonista à la Woody Allen: indeciso, titubante, complessato, dal cervellotico e dissacrante sarcasmo, oltre che mortalmente innamorato di Parigi. Proprio questo suo amore è fra i principali motivi di contrasto con la futura moglie e lo porta a immergersi nelle atmosfere notturne della capitale francese, vivendo sogni a base di alcol, belle donne, jazz, Marion Cotillard e... quelle cose che non menzioneremo.

Tutto il film ruota attorno alle fantasie notturne di Gil, alla sua ricerca di una vita diversa e alla nostalgia per un'epoca mai vissuta. Ne viene fuori un racconto che per atmosfera, umorismo, colonna sonora, caratterizzazione dei personaggi è pienamente in linea con quel che ci si attende da Allen, ma allo stesso tempo è in grado di stupire e divertire grazie al continuo gioco di riferimenti, ingarbugliate citazioni, scherzi fra passato e futuro dedicati a chi, come Gil, ama alla follia e ricorda gli anni Venti. E insomma, non sarà certo la miglior opera del regista newyorkese, ma *Midnight in Paris* è comunque una commedia gradevole, affascinante e diretta con la solita grazia.



Regista
David Mackenzie

Sceneggiatore
Kim Fupz Aakeson

Attori
Eva Green, Ewan McGregor

Provenienza
UK

Versione
Originale

PERFECT SENSE

Un'apocalisse romantica

di Andrea Maderna

In un anno all'insegna dell'approccio autoriale, o comunque fuori dagli schemi, al film di genere, fra il disaster movie asettico di Steven Soderbergh e l'heist movie silente di Nicolas Winding Refn, cade a pennello l'emozionante e romantica fiaba apocalittica di David Mackenzie.

Perfect Sense, che dopo aver fatto il giro dei festival sta iniziando a uscire nelle sale di tutto il mondo, racconta di un virus molto particolare, che attacca gli esseri umani privandoli dei cinque sensi, uno per volta. Il virus è ordinato, pulito, fa le cose con calma e non sporca. Si prende i suoi tempi e leva un senso a tutta la popolazione mondiale, un po' per volta, prima di procedere al successivo. Non bastasse questo, con una trovata dal forte impatto drammatico, ogni perdita di un senso viene annunciata da un'improvvisa eruzione emotiva. Prima di perdere l'olfatto, per esempio, si viene colti da un violento e temporaneo accesso d'ansia, tristezza, rimorso, disperazione. Poi scompaiono gli odori, per sempre.

Perfect Sense viaggia su due binari paralleli, raccontando da un lato la fine dell'umanità e dall'altro una romantica storia d'amore fra la scienziata Eva Green e il cuoco Ewan McGregor. Di volta in volta, mostra come gli esseri umani potrebbero reagire a questa situazione paradossale, riscoprendosi nella ricerca di un modo per tirare avanti, sempre e comunque, perfettamente veicolata attraverso la professione di un protagonista il cui lavoro perde mano a mano nuovi pezzi di significato, ma che riesce a scoprirne di inediti.

Mancano, se non per brevi lampi, scene di massa, panico, distruzione, gli stereotipi del genere, e ci si concentra invece nel mostrare le vicende attraverso gli occhi dei due personaggi principali. Ne viene fuori un film disperatamente romantico, molto ben recitato, con tante belle idee di sceneggiatura e regia, che paga forse solo la scelta di una voce narrante un po' invadente, ma nonostante questo è fra le migliori uscite dell'anno. Imperdibile.



Regista
Emanuele De Santi

Sceneggiatore
Emanuele De Santi

Attori
Emanuele De Santi,
Valeria Sannino,
Paolo Luciani

Provenienza
Italia

Versione
Originale

ADAM CHAPLIN Quando Kenshiro si dà alla pagliata

di Piero Ciccioli

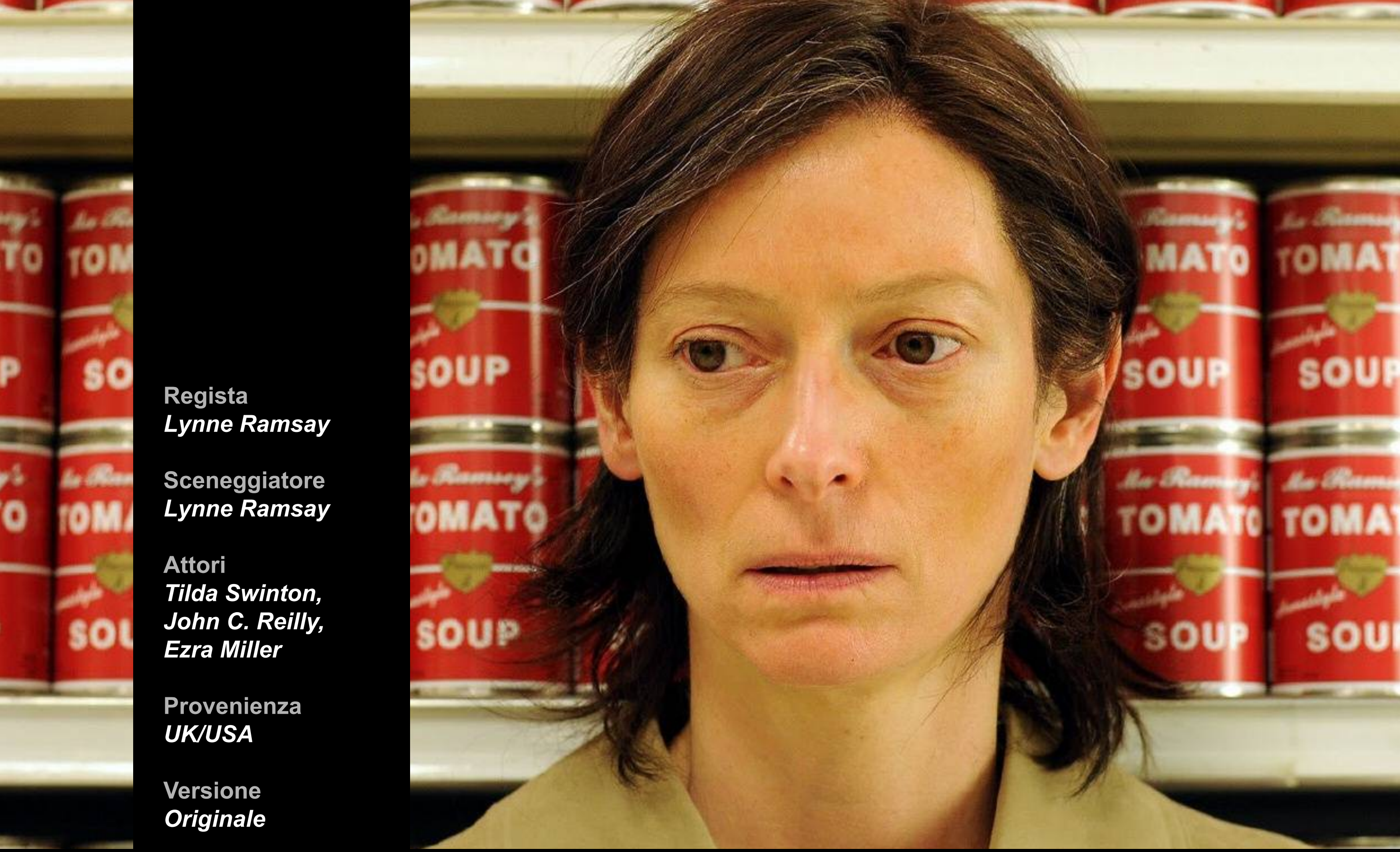
Diciamolo subito; astenersi i deboli di stomaco e tutti coloro che non amano il genere grindhouse nudo e crudo, perché *Adam Chaplin* riprende con schiettezza il filone del cinema di genere italiano più truculento, rimasto in sospeso dalla fine degli anni Ottanta, al termine dell'epopea dei vari Lucio Fulci e Lamberto Bava.

In effetti, il primo lungometraggio prodotto sotto il marchio indipendente capitolino Necrostorm risulta quasi un manifesto programmatico della scena filmica splatter-action nostrana in versione 2.0, dove i lineamenti tipici della tradizione passata (compresa l'italianizzazione delle pellicole americane dell'epoca) vengono aggiornati attraverso spunti ripresi dagli elementi iconografici che hanno permeato l'immaginario pop dello Stivale durante gli ultimi vent'anni, primi tra tutti gli anime di attitudine seinen.

Così, *Adam Chaplin* propone un inedito connubio tra le atmosfere tipiche degli epigoni made in Italy di *1997 Fuga da New York* (come *1990 I Guerrieri del Bronx*) e l'azione iperviolenta di *Hokuto no Ken*. Tale approccio si ritrova anche sul piano tecnico, dove scenari futuristico-decadenti realizzati in economia e FX a base di animatroni o protesi in silicone si sposano con soluzioni innovative. Queste ultime deflagrano in un finale dal tasso gore fuori parametro, in cui, tra raffiche di cento pugni che riducono i malcapitati in gelatine umane e jab che trafiggono corpi da parte a parte, si esprime appieno l'originale sistema HABS, capace di produrre esplosioni ematiche di un'abbondanza e consistenza mai viste prima.

Fanno parte del pacchetto anche una trama lineare e un doppiaggio caricaturale, che, uniti a una certa tendenza a prendersi un po' troppo sul serio, generano situazioni grottescamente ironiche, le quali rappresentano, però, il sale della visione, nell'ambito di questo tipo di film.

In definitiva, *Adam Chaplin* farà felici sia i nostalgici dell'exploitation tricolore che i fan dello splatter estremo.



Regista
Lynne Ramsay

Sceneggiatore
Lynne Ramsay

Attori
Tilda Swinton, John C. Reilly, Ezra Miller

Provenienza
UK/USA

Versione
Originale

WE NEED TO TALK ABOUT KEVIN
Diario di un massacro

di Maria Teresa Sette

Una donna che reagisce alla propria gravidanza come a una tragica fatalita'. Un figlio che coltiva un disprezzo cinico ed efferato verso sua madre. Odio e rigetto che sfociano in sociopatia criminale. *We need to talk about Kevin*, tratto dal romanzo bestseller di Lionel Shriver - non e' un film sulla depressione post-natale, ne' su un adolescente disturbato che commette un massacro stile Columbine.

Crudo, sottile e inquietante, il film della regista britannica e' una sorta di tragedia anti-edipica che sviscera il piu' impronunciabile dei tabu' sociali scandagliandolo dal di dentro, dagli anfratti piu' bui e reconditi della mente umana. Eva (una superba Tilda Swinton) era una donna felice e un'affermata scrittrice prima di trasformarsi in un'ombra di se stessa, tormentata da un lacerante senso di colpa e dal giudizio ostile e perentorio della societa'; suo figlio adolescente Kevin (interpretato dal promettente Ezra Miller e da altri due attori emergenti nelle varie fasi della crescita) è in carcere per aver commesso un crimine atroce. L'intera narrazione si snoda lungo il percorso di formazione di una mente criminale. Ma se poi Kevin sia la causa o l'effetto del suo essere diabolico sta allo spettatore deciderlo.

La potenza drammatica del plot e' intensificata da una sceneggiatura brillante, misurata, asciutta, mai superflua. Il detto e il non-detto si combinano in una sincronia geniale tra battute e silenzi, parallelismi subdoli tra oggetti e azioni. Ogni dettaglio, ogni particolare disegna una trama grafica che rimanda con sottigliezza alle azioni criminali di Kevin e che al pubblico vengono risparmiate. E' in questo minuzioso gioco di analogie visive che sta l'intensita' psicologica del film, che percio' non ha bisogno di giocarsi la facile carta dello splatter. *We need to talk about Kevin* e' senza dubbio un esempio notevole di cinema "viscerale": non si puo' fare a meno di pensarci e difficilmente non si sentira' il bisogno di parlarne.


HOMELAND



IL RITORNO DEI TERRORISTI

di Antonio Lanzaro

SOGGETTO
ALEX GANSA, HOWARD GORDON
ATTORI
CLAIRE DANES, DAMIAN LEWIS, MANDY PATINKIN, DAVID HAREWOOD

SCENEGGIATORI
ALEX GANSA, HOWARD GORDON
PROVENIENZA
USA
VERSIONE
ORIGINALE

Gli orfani di Jack Bauer da oggi possono sentirsi un po' meno soli. Il vuoto lasciato dalla conclusione di *24* dopo otto stagioni è enorme, perché ormai lo show era diventato il punto di riferimento indiscusso per le serie tv d'azione e non solo, riuscendo a influenzare sotto molti aspetti anche altri media. L'idea di raccontare gli eventi in tempo reale, già geniale di per se, era supportata da alcune trovate registiche destinate a lasciare il segno, come la caratteristica divisione dello schermo in più parti, per mostrare contemporaneamente più luoghi d'interesse e creare un mosaico di emozioni.

Homeland non è *24* e non vuole esserlo, eppure lo ricorda fin dalle prime battute. Sarà forse colpa della faccia di Damian Lewis, scavata e sofferente, che non può non ricordare Kiefer Sunderland, specialmente nei suoi lunghi silenzi, o nei flashback che lo vedono protagonista di torture atroci. In *Homeland* interpreta il sergente Brody, un militare americano creduto morto durante la guerra in Iraq e invece tenuto prigioniero per otto anni da Al-Quaeda. Durante un'azione militare viene salvato e accolto dagli Stati Uniti come un eroe, ma qualcosa non torna. Carrie Mathison, ufficiale della CIA che ha operato per diversi anni in Iraq, durante un'operazione non autorizzata scopre che un prigioniero di guerra americano in realtà si è convertito e ora è al servizio di Al-Quaeda. Quando il sergente Brody viene miracolosamente ritrovato vivo, non le ci vuole molto per intuire come stiano realmente le cose. È il segnale inequivocabile di un attacco terroristico imminente, che Carrie dovrà sventare a tutti i costi, muovendosi spesso senza autorizzazione e fidandosi del suo istinto.

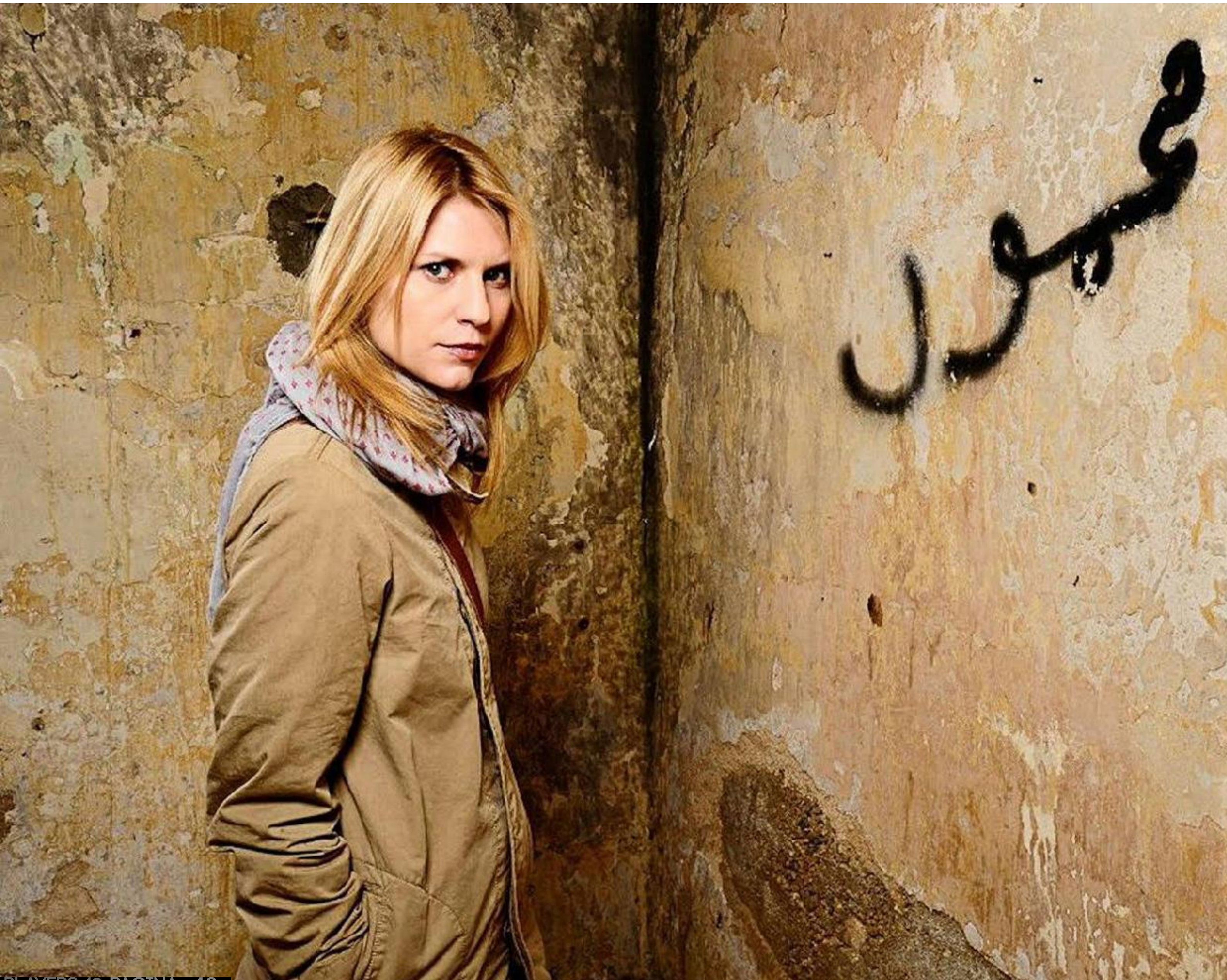
Homeland è una serie drammatica ad alta tensione, che farà la gioia di tutti quelli a cui piacciono le teorie cospirative. La scelta di seguire da vicino anche la vita del sergente Brody aggiunge un sapore nuovo a una formula già vista altre volte, ma che si conferma funzionare alla grande, quando i valori produttivi sono alti e quando tra gli autori compaiono nomi come Howard Gordon e Alex Gansa, entrambi dietro i successi di colossal del calibro del già citato *24* e di *X-Files*. Brody non ci metterà molto a capire che la vita

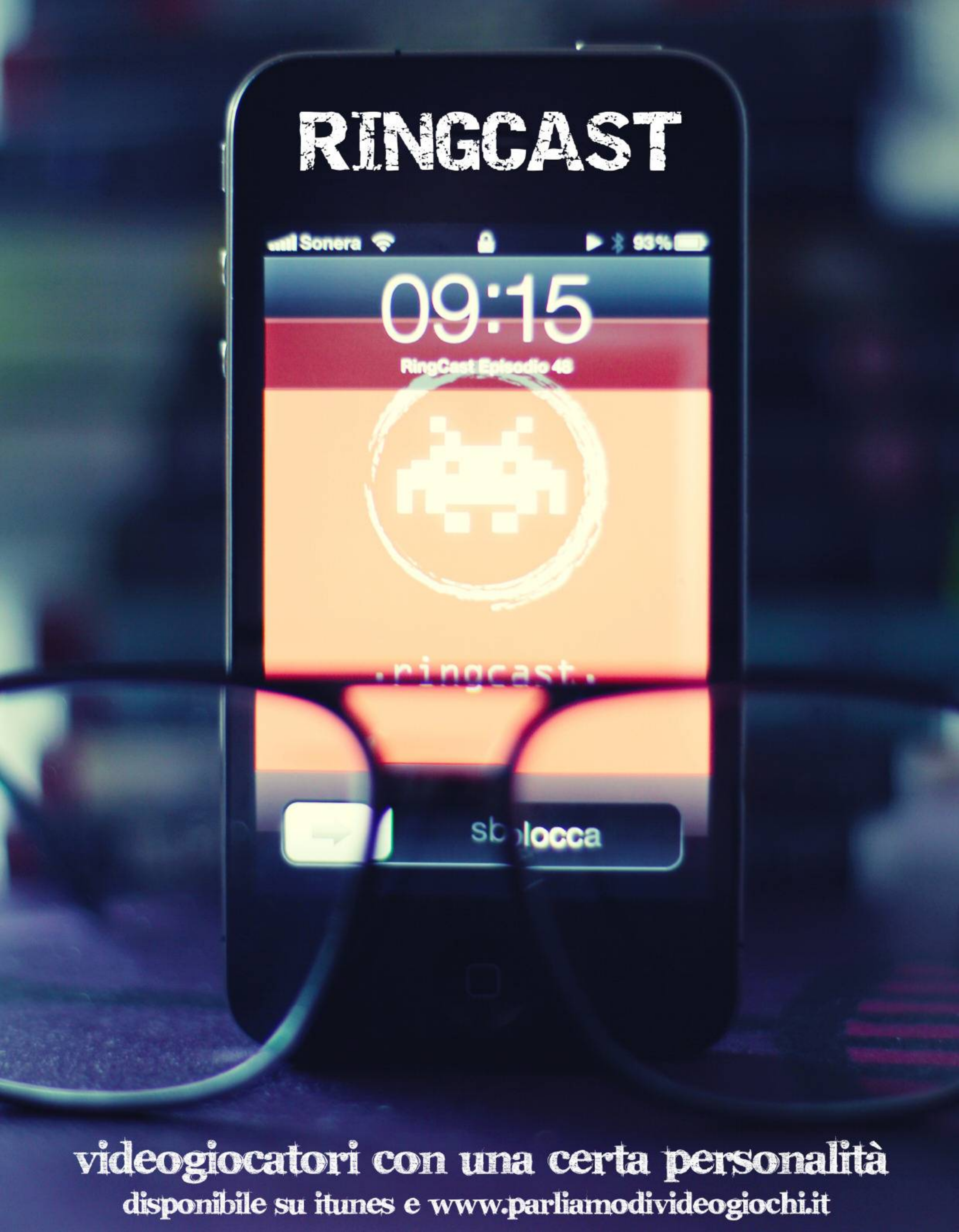
che aveva lasciato otto anni fa è solo un lontano ricordo e che il mondo non aspetta nessuno. Nonostante tutti gli sforzi della moglie per farlo sentire a casa, si rende conto che quella non è più la sua vita e forse si convince definitivamente che la scelta fatta in Iraq è quella giusta. È sicuramente un personaggio complesso, che impareremo a conoscere a poco a poco nei dodici episodi che compongono questa prima stagione.

Carrie Mathison è interpretata da una convincente Claire Danes, testarda e determinata a sventare i piani terroristici di Al-Quaeda anche al costo di percorrere vie non ufficiali e mettere a repentaglio la sua stessa carriera, già minata dall'operazione non autorizzata condotta in Iraq, che determinò il suo rientro alla base. Forte e fragile allo stesso tempo, mette le sue idee e le sue convinzioni davanti a tutto. Se è certa di avere ragione, non si fermerà davanti a nulla e andrà per la sua strada, anche se le conseguenze potrebbero essere tremende. È sicuramente un aspetto del suo carattere molto simile all'antieroe per eccellenza dei tempi moderni, quello Jack Bauer diventato icona e simbolo del buono che vuole far trionfare la giustizia al costo di diventare un martire per la propria causa.

È ancora troppo presto per capire se *Homeland* avrà lo stesso successo e se riuscirà ad affermarsi come nuovo punto di riferimento per le serie tv ad alto contenuto di adrenalina, ma sicuramente le prime puntate promettono davvero bene. D'altra parte Showtime è sempre più garanzia di successo e qualità, e Homeland può sfruttare il traino dell'acclamato Dexter, i cui nuovi episodi vanno in onda appena prima.

Solo il tempo ci dirà se il nuovo Jack Bauer è in realtà una donna.




RINGCAST
Sonera
93%
09:15
RingCast Episodio 48
.ringcast.
sblocca
videogiocatori con una certa personalità
disponibile su itunes e www.parliamodivideogiochi.it

players GRIND 05 HOUSE

di piero ciccioli

Necrostorm è la casa di produzione indipendente, con base a Roma, che rischia di diventare la risposta italiana alla Troma statunitense e alla Sushi Typhoon nipponica. Recentemente esordita con il lungometraggio fanta-splatter *Adam Chaplin* (recensito in questo numero), la compagnia ambisce a offrire un carniere di prodotti assai variegato, che include film, videogiochi e serie d'animazione. Ad accomunare tutti questi progetti ci sono un'attitudine verso il gore parossistico e un amore viscerale nei confronti del cinema di genere degli anni Ottanta. Così, Players Grindhouse ospita questo mese Giulio De Santi (direttore di Necrostorm e produttore di *Adam Chaplin*) e il suo staff, che ci regalano uno spaccato, ancora sanguinante, della loro realtà multimediale.

NECRO STORM: dall'ITALIA con fra-GORE!

La diffusione del digital delivery e la possibilità di promuoversi attraverso la Rete ha pompato nuova linfa vitale nella scena del cinema di genere indipendente. Qual è l'atteggiamento di Necrostorm nei confronti di questi mezzi di produzione e promozione?

Una delle caratteristiche che ci contraddistingue è quella di voler instaurare un contatto diretto con gli utenti, creando prodotti che rispecchino sempre più le loro richieste. Ciò impone l'adozione di un approccio interattivo durante tutte le fasi di realizzazione, come per esempio la scelta di mostrare gli work in progress dei nostri prodotti su un apposito canale Youtube, lasciando aperti i commenti da parte degli utenti e favorendo, così, il nascere di un rapporto di "collaborazione" tra realizzatori e fan. Per la distribuzione, invece, abbiamo deciso di conservare un approccio classico, che punti molto su prodotti fisici anziché digitali, andando, in un certo senso, in controtendenza con la linea adottata dalla maggior parte delle realtà indipendenti attuali. Siamo convinti che i fan preferiscano un gadget, un DVD ben confezionato e ricco di extra o un action figure, piuttosto che un file digitale da scaricare online.

Per quanto riguarda i lungometraggi, dichiarate di voler richiamare le atmosfere dei film horror e fantascientifici realizzati durante gli anni Ottanta e Novanta. Quali sono i vostri principali punti di riferimento cinematografici in tal senso?

La lista di film ai quali siamo affezionati e dai quali traiamo ispirazione sarebbe infinita. In linea di massima, i nostri capisaldi spaziano da John Carpenter a Paul Verhoeven, da George Romero a Lucio Fulci, da Ridley Scott a Steven Spielberg, da Sam Raimi a Peter Jackson, insomma, tutti i protagonisti del cinema fantascientifico, horror e fantasy degli anni Ottanta. Siamo molto influenzati anche dalle serie animate di quello stesso periodo, come *Hokuto no Ken*, *Devilman*, *Masters of the Universe* o *Teenage Mutant Ninja Turtles.*

Il vostro omaggio ai film splatter dell'epoca pare ruotare attorno alla spettacolarizzazione estrema della violenza, unita al ricorso a tecniche tradizionali, come l'uso intensivo di makeup prostetici. Sembra un ap-





proccio analogo a quello che, sempre nell'ambito del cinema gore sopra le righe, è stato adottato da Yoshihiro Nishimura (*Tokyo Gore Police, Vampire Girl VS Frankenstein Girl*). Vi sentite vicini al suo stile?

Nel caso di *Adam Chaplin*, abbiamo cercato di portare su pellicola lo stile proprio degli anime splatter e d'azione, quindi, il film può essere concettualmente ricondotto alle opere di Nishimura, in quanto anch'esse s'ispirano al medesimo settore dell'animazione nipponica. Paradossalmente, però, *Adam Chaplin* è anche un prodotto che si differenzia molto dai film di Nishimura, per via del suo stile narrativo e visivo (che rielabora pure lineamenti del cinema d'azione occidentale degli anni Ottanta), nonché per le soluzioni tecniche originali che abbiamo introdotto.

Parlando di soluzioni innovative, per *Adam Chaplin* avete ideato la tecnica HABS, che aiuta a portare in ambito live action dei combattimenti iperviolenti, in puro stile Hokuto no Ken. Volete spiegare nel dettaglio in cosa consiste HABS?

Tradizionalmente, nei film splatter, le scene che richiedono una grande quantità di sangue finto sono realizzate pompando il liquido attraverso dei tubi, tramite compressori. La pressione necessaria a far uscire dall'augello svariati litri di sangue porta quest'ultimo a vaporizzarsi, ottenendo il classico effetto scadente ad annaffiatoio. Così facendo, si altera il colore originale del sangue (che da rosso diventa di quella tonalità vinaccia, tipica dei B-movie) e si genera la famigerata "nuvola violacea" intorno alle protesi (come gli arti finti mozzati). La tecnica HABS che abbiamo inventato, invece, si basa sui principi chimici di uno speciale polimero, che non si vaporizza quando spruzzato e conferisce ai fiotti quell'aspetto tipico del sangue che si vede negli anime gore, come, appunto, *Hokuto no Ken*.

Durante la realizzazione di pellicole indipendenti, il ricorso a escamotage sperimentali conduce spesso al crearsi di situazioni surreali e, tutto sommato, divertenti. C'è un aneddoto in particolare legato alla gestazione di *Adam Chaplin*?

Sì. Durante la preproduzione di *Adam Chaplin*, la tecnica HABS era ancora in fase di testing e la sua formula non era del tutto atossica come lo è ora. Purtroppo, un tecnico, per testarla volontariamente sulla sua persona, riportò una reazione allergica davvero grottesca. Fortunatamente, l'episodio si concluse senza nessun tipo di danno e lo staff presente affibbiò al tecnico il soprannome di "Mandragola"!

Avete già in cantiere un secondo lungometraggio, volete anticipare qualcosa in merito?

Si tratterà di un horror fantascientifico che fonderà le ambientazioni cyberpunk di anime come *Akira* agli scorci splatter di film come *La cosa*. Il risultato sarà una miscela d'azione frenetica, improbabili tecnologie futuristiche, mutazioni infernali, armi folli e, naturalmente, violenza inaudita! Il film è in fase di postproduzione e contiamo di distribuirlo entro la prima metà del 2012.

Passando all'ambito videoludico, avete da poco rivelato i primi dettagli di *Death Cargo*, che pare voler attualizzare la tradizione dei beat 'em up arcade à la *Mortal Kombat*. Quali elementi peculiari connoteranno il videogioco?

Death Cargo vuole ricreare le atmosfere vissute ai tempi dei giochi per console a 16 bit. Il prodotto avrà una veste grafica molto realistica, una violenza fuori dal comune e un gameplay solido, che, oltre a rifarsi ai picchiaduro classici, tenterà di aggiungere qualcosa di nuovo. Come si diceva all'inizio, stiamo cercando di stimolare lo scambio d'idee con la nostra community, attraverso il canale Youtube e il forum ufficiale, al fine di vagliare tutte le richieste degli utenti, per creare il gioco sulle basi dei loro gusti. Siamo convinti che rispettare i consumatori e instaurare con loro un dialogo creativo possa portare solamente buoni frutti. Per esempio, la seconda demo di *Death Cargo* sarà presto disponibile sul sito Necrostorm e includerà come personaggi giocabili quelli più votati via email dagli utenti. Ovviamente, invitiamo i lettori interessati a darci il loro prezioso feedback (**SUPPORT@necrostorm.com**)!

Come vorreste che reagisse la scena indipendente italiana ai vostri input?

Pensiamo che non esista una vera scena indipendente italiana (a differenza di quello che accade in altri Paesi), ma solo una serie di realtà che emulano a basso costo i prodotti e la politica degli "artisti" che hanno devastato e continuano tuttora a flagellare il settore filmico italiano. Si definiscono indipendenti solo per giustificare la pessima qualità dei loro prodotti, ma, come accade in ogni altro settore lavorativo in Italia, il loro unico scopo è quello di entrare a far parte della "loggia degli eletti". Noi crediamo che essere indipendenti significhi produrre qualcosa capace di offrire un'alternativa a ciò il che mercato propone già. Pare che siano in pochi ad avere capito questa differenza in Italia, ma siamo convinti che chi l'ha compresa sia già sulla strada giusta e non abbia, quindi, bisogno d'input da parte nostra!







www.necrostorm.com
necrostorm.forumfree.it

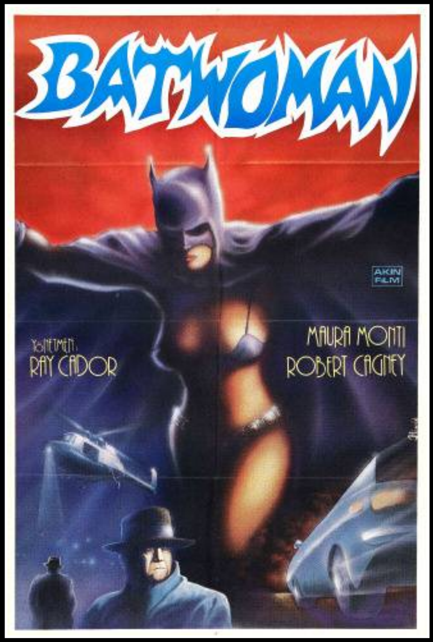
players GRIND HOUSE presents

di piero ciccioli

Tutti i supereroi hanno qualcosa da nascondere e non si stratta solo d'identità segrete e poteri sovrannaturali, ma anche di elementi ben più concreti, come alcuni dei prodotti multimediali ispirati alle loro avventure fumettistiche. In tal senso, il cinema ha ricoperto da sempre un ruolo di primo piano, risultando l'artefice delle apparizioni più ridicole dei paladini mascherati. Tra questi, Batman vanta una nutrita collezione di assurde incursioni in celluloide, essendo stato uno tra primi supereroi a venir messo davanti a una macchina da presa.

L'avventura live action del Cavaliere Oscuro inizia nel 1943, con la serie televisiva *Batman*, prodotta con un budget risibile da Columbia Pictures. Al di là dell'ilarità che può suscitare la povertà dei mezzi utilizzati (come il costume del protagonista, di fattura carnevalesca e dotato di un fantozziano mutandone ascellare), *Batman* propone anche elementi propri dell'exploitation pura. La trama, infatti, ricorda da vicino i coevi film sui morti viventi, ruotando attorno a uno scienziato pazzo giapponese, capace di soggiogare mentalmente le sue vittime per creare un esercito di zombie. A *Batman* segue *Batman and Robin* (1949), altro serial connotato dal medesimo contrasto tra atmosfere noir e realizzazione buffonesca (al costume di Robin vengono aggiunti in corsa dei pantacollant color carne, per coprire la vistosa peluria sulle gambe dell'attore). Nel 1966, è la volta della serie televisiva *Batman*, prodotta da 20th Century Fox e caratterizzata da un approccio più scanzonato, che vede l'esordio dei supercriminali, come il Joker, e l'apparizione su schermo delle onomatopee in stile comic. Sebbene questa seconda incarnazione televisiva del supereroe sia più pittoresca che trash, il successo internazionale della serie è la causa scatenante della "batsploitation" vera e propria.

Il fenomeno si origina e sviluppa nelle Filippine, dove, già nel 1965, era stato prodotto *Alyas Batman at Robin*, che vedeva i plagi asiatici del Dinamico Duo confrontarsi con un clone di Frankenstein. Nel 1966, a seguito del boom della serie televisiva americana, esordisce *James Batman*, che cala di peso il supereroe mascherato all'interno di una surreale spy fiction in stile *James Bond*, dove al posto della Spectre c'è una setta di discinte donne incappucciate. Nell'anno successivo, arriva *Batman Fights Dracula*, in cui il Cavaliere Oscuro si scontra con il sosia filippino di Bela Lugosi. Il ciclo prosegue senza pietà con i due lungometraggi della serie *Batwoman and Robin*, entrambi del





(sotto a sinistra) *La Mujer Murciélago* di Cardona viene proiettato anche in USA, con il titolo di *Batwoman*, e in Italia, dove è localizzato come *Batwoman: La Donna Invincibile*. Alla faccia dei diritti d'autore!

1972. Qui, i personaggi del titolo sono interpretati rispettivamente dalla starlette del cinema d'azione locale Virginia Aristorenas e da suo figlio maggiore Robin (!). Nel primo film, il duo combatte la Catwoman incarnata da una Sofia Moran reduce da *Women In Cages* (classico della sexploitation sulle donne carcerate), mentre nel secondo l'antagonista è una vampira che ricorda quelle viste nelle pellicole di René Cardona dedicate al luchador El Santo. Anche il regista messicano stesso, tra l'altro, contribuisce alla causa della batsploitation, dirigendo *La Mujer Murciélago* (1969), dove una luchadora in bikini e maschera da Batwoman lotta contro un uomo-pesce che pare uscito da un tokusatsu giapponese à la *Ultraman*. Tornando alla saga filippina, questa sembra concludersi nel 1979 con *Fight Batman Fight!*, i cui contenuti risultano oggi un mistero, in quanto le copie del film sono state distrutte poco dopo l'esordio, onde evitare ritorsioni legali da parte di una DC Comics ormai giunta al limite della sopportazione. Quando pare che le tribolazioni filmiche dell'Uomo Pipistrello siano finite, spunta *Alyas Batman en Robin* (1991). Tra siparietti musical in cui danzano insieme Batman e un Joker dagli occhi a mandorla, gratuiti interludi con donne in bikini e l'irruzione finale di un nano vestito da Spiderman, l'ultimo colpo di coda della batsploitation filippina seppellisce definitivamente nel ridicolo l'icona del Cavaliere Oscuro.



BATSPLOITATION
IL LATO OSCURO DEL CAVALIERE OSCURO

(a sinistra) La declinazione femminile di Batman sembra stuzzicare molto l'immaginario degli autori di batsploitation, tanto che pure la Turchia non rinuncia alla sua versione di Batwoman, la quale appare in veste particolarmente sexy nel film *Uçan Kiz* del 1972.



nell'atto in cui veniva vissuta

> Itzel Corsentino

www.itzelcosentino.com

Le opere della fotoreporter Itzel Cosentino raccontano il corpo "*nell'atto in cui viene vissuto*", per dirla con Cartier-Bresson. Figlia di buoni maestri, "*Mapplethorpe, Man Ray, Bill Brandt, Kertész, Serrano, Araky, Newton*", mette tutta se stessa in ogni scatto, qualsiasi sia la situazione ripresa. "*Il corpo è il soggetto che mi affascina più di tutti, lo fotografo nei miei set fotografici, lo dipingo nei miei quadri e lo racconto nelle incisioni calcografiche e xilografiche, dove è sempre il soggetto principale, attraverso il quale cerco di esprimere le emozioni umane, perché niente, neanche le parole, possono rendere meglio i sentimenti*". Itzel gioca "*con le luci cercando di cogliere nuove forme, espressioni, cercando di far emergere il corpo dal buio o creare effetti particolari avendolo sempre come soggetto centrale*". "*Il corpo che fotografo è un corpo che racconta di se stesso. Racconta di emozioni, passioni e paure*".

"*Sono sempre alla ricerca di nuovi stimoli, nuove cose da fotografare e nuovi soggetti. Fotografo qualsiasi cosa, tutto ciò che mi colpisce, che può essere uno sguardo in un ritratto, una forma creata dalla luce su un corpo, un fiore, un riflesso... ho sempre la macchinetta fotografica con me*".













DC COMICS STRIKES BACK

DI CLAUDIO MAGISTRELLI

TITOLO DELL'OPERA: NEW 52 #1 SCRITTO E DISEGNATO DA: AA. VV. PROVENIENZA: USA VERSIONE: USA

Tutto ha avuto inizio con *Flashpoint*, cross-over estivo della DC Comics pubblicizzato con l'ormai scontato annuncio che "nulla sarà più come prima". Una promessa associata a ogni maxievento editoriale e a cui ogni lettore di comics USA ha imparato a non credere: nel mondo dei supereroi americani nulla - nemmeno la morte - dura per sempre. Eppure, per una volta il cambiamento epocale si è verificato davvero: al termine di *Flashpoint* tutti i personaggi DC hanno cessato di esistere per come erano conosciuti finora, e con loro anche le testate che li ospitavano. L'intero universo narrativo della DC è morto, sostituito da una nuova versione incarnata in 52 nuove testate, ripartite dal #1 tra agosto e settembre.

L'evento è interessante soprattutto perché rappresenta una risposta di tipo narrativo a esigenze economiche. Il settore del fumetto negli USA non se la passa particolarmente bene da anni e le due big, Marvel e DC, sostanzialmente campano grazie alle divisioni multimediali. La ristrutturazione dell'intero parco testate, dunque, è un tentativo di avvicinare nuovi lettori che latitano a causa dell'eccessiva mole di informazioni che è necessario possedere per comprendere gli eventi che accadono in un albo. Risvolto grottesco di questa situazione è proprio il sacrificio della continuity, il cardine a cui l'attuale lettore di supereroi è rimasto aggrappato, Santo Graal da non violare, perché, tra l'altro, la conoscenza dei trascorsi di diversi personaggi editorialmente esistenti da decenni costituisce un bagaglio di conoscenza costruito attraverso un investimento di tempo e denaro.

Il primo problema di questo nuovo universo - denominato New 52, come il numero delle Terre parallele che costituivano la vecchia realtà - si materializza proprio nel tentativo di mediare il peso della continuity tra le esigenze dei nuovi lettori, che si vogliono conquistare, e dei vecchi, che non si vuole perdere. Gli avvenimenti passati sono finiti in una sorta di limbo e i nuovi #1 hanno presentato tutti delle storie introduttive, un inizio soft per consentire ai nuovi lettori di prendere confidenza coi personaggi e ai vecchi di fare l'abitudine alle novità.

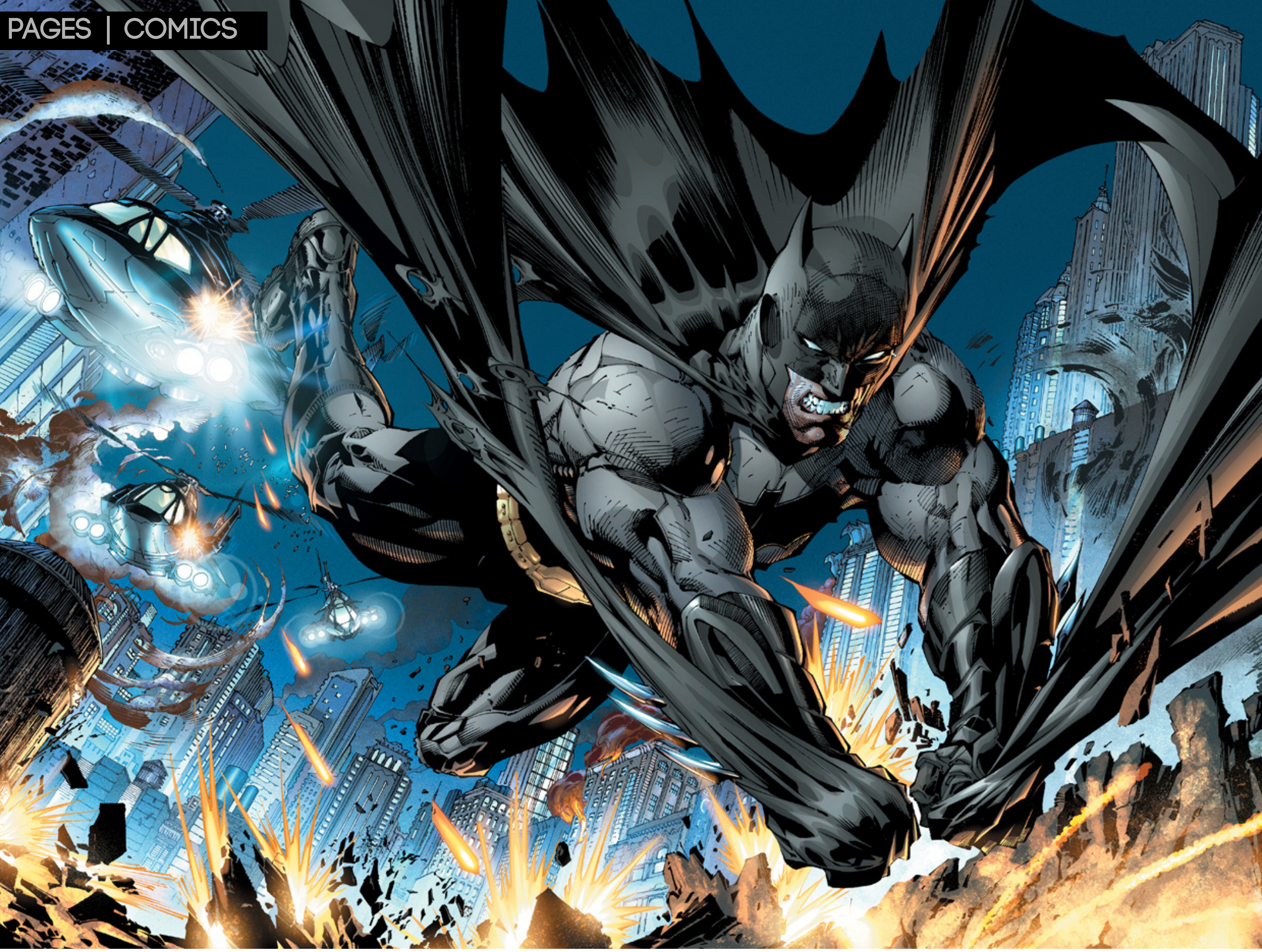


La sensazione maturata al termine della lettura dei 52 albi è che il rilancio sia stato organizzato con eccessiva fretta e gestito male sul piano editoriale. Il primo albo del nuovo corso, *Justice League #1*, è un buon esordio soprattutto grazie alle matite di Jim Lee, ma è anche una lettura piacevole che introduce Batman, Lanterna Verde e Superman e dà le prime pennellate al mondo in cui si troveranno ad agire, dove i supereroi sono comparsi da poco e la polizia dà loro la caccia. La settimana successiva, sulle pagine di *Action Comics #1* viene mostrato un Superman giovane, non ancora munitosi di costume, mentre su *Justice League International #1* si fa riferimento a gruppi di supereroi istituzionalizzati e ben voluti dalla popolazione: la continuity sbattuta fuori dalla porta è subito rientrata dalla finestra. Non il modo migliore per accogliere un nuovo lettore.



Nonostante ciò, le buone storie non mancano. La testata attesa con più curiosità, *Action Comics*, che vede il ritorno del geniale scrittore scozzese Grant Morrison alle prese con Superman, dopo la meravigliosa miniserie *All Star Superman* conclusa nel 2008, ha soddisfatto le aspettative. In generale è però il parco testate di Batman ad avere goduto maggiormente del rilancio, mentre alcune nuove serie si sono rivelate piccole gemme inattese: su tutte *All Star Western*, ambientata in una Gotham City di frontiera nel '800 che presenta una rilettura della storia di Jack lo Squartatore in salsa DC, e *Animal Man* che presenta un visione niente affatto banale delle dinamiche familiari di un supereroe la cui identità è di pubblico dominio. Altri buoni spunti arrivano da *Swamp Thing* e *Stormwatch*, serie in precedenza pubblicate sotto l'etichetta Vertigo e Wildstorm e ora inglobate nell'universo DC canonico.





Le serie di buon livello tuttavia sono in netta minoranza, sommerse da altre che non possono contare né su team artistici di rilievo, né su personaggi particolarmente carismatici. Emerge quindi un altro limite dell'operazione: un personaggio di contorno privato di tutta la sua storia passata non ha appeal né sul vecchio lettore che non lo riconosce più, né sul nuovo che con ogni probabilità non sa chi sia. Nessuna serie di seconda fascia inoltre può contare su uno scrittore o un disegnatore in grado di incuriosire la massa con la semplice presenza del nome in copertina poiché tutti i big sono stati assegnati ai personaggi più noti: Superman, Batman, Wonder Woman o Lanterna Verde.

Quel che resta è uno sconsolante ritorno agli anni '90 e a stili che si ritenevano fortunatamente superati e cancellati, come le sceneggiature colme di invadenti didascalie di Pérez e Jurgens e le fantasiose anatomie di Liefeld. Tuttavia, per ora, il mercato sta dando ragione alla DC, le vendite sono decisamente migliorate e per la prima volta dopo molto tempo la Marvel è costretta a inseguire. Bisognerà però attendere il ritorno alla normalità e la fine dell'effetto #1 e delle variant cover per capire quanto il mercato sia stato drogato dall'iniziativa. Curiosamente nessuno pare ricordare come negli anni '90 queste stesse strategie commerciali abbiano creato una bolla la cui esplosione ha messo in dubbio la sopravvivenza stessa dell'industria del fumetto nord-americana.

Nel frattempo è già pronta una exit strategy: su tutti i #1 è apparsa una misteriosa figura di donna protetta da un manto viola - spesso aggiunta attraverso Photoshop con un effetto straniante - che in molti hanno riconosciuto come la stessa artefice della creazione nel nuovo universo al termine di *Flashpoint*. Chi sia e cosa voglia la donna misteriosa nessuno lo sa per ora, ma l'idea che possa trattarsi del deus ex machina in grado di riportare tutto alla - vecchia - normalità non è per nulla improbabile. Nel fumetto nulla è davvero per sempre.




Andare al bar non ha più senso...
BARONIO
33
TACCHINARDI
3
...Perchè oggi di calcio si parla su
Falli da Dietro.
Falli da dietro, il miglior podcast italiano sul pallone.
Cercaci su iTunes oppure vai su:
http://vitoiuvara.podbean.com/
© Sara D'Onofrio 2011

ESPLORARE IL FUTURO

Titolo prodotto: Eclipse Phase
Piattaforma: nessuna (gioco da tavolo)
Sviluppatore/Produttore: Posthuman Studios
Versione: originale (inglese)
Provenienza: USA

DI MARCO PASSARELLO



Perché nei giochi di ruolo (quelli con carta e dadi, non i videogiochi) la fantasy è molto più diffusa della fantascienza? Forse per la difficoltà di creare un background adeguato. Nella fantasy non è considerato un difetto usare cliché: elfi, draghi, spade magiche e simili non invecchiano mai. Inoltre la magia non richiede spiegazioni: funziona e basta, e non è necessario che rispetti la logica. Non risulta perciò difficile creare un universo in cui master e giocatori possano ambientare le loro avventure: è sufficiente procedere affastellando creature e luoghi fantastici perché ci sia sempre un nuovo tesoro da cercare o un nuovo mostro da sconfiggere. Alla fantascienza, al contrario, si chiede di essere sorprendente e innovativa, e nel contempo di rispettare la plausibilità logica e scientifica. È già difficile farlo in un romanzo, ma lo è ancora di più farlo creando uno scenario che sia flessibile a sufficienza da potere ospitare i diversi stili di gioco di tanti gruppi.

È per questo, probabilmente, che, di fronte a tanti giochi di ruolo fantasy di successo, quelli fantascientifici sono relativamente scarsi. Dopo il venerando *Traveller* (che in fondo fa proprie le meccaniche del fantasy, con pianeti da esplorare al posto dei dungeon), solo il sottogenere cyberpunk ha generato una serie di titoli nel mondo del gioco di ruolo, proprio grazie al suo essere diventato un cliché con personaggi e situazioni in fondo prevedibili.

Ma ora c'è un'eccezione. Si chiama *Eclipse Phase* ed è, a mio avviso, il primo gioco di ruolo di fantascienza che riesce a sfruttare fino in fondo le potenzialità del genere con divertimento, intelligenza e creatività, proprio grazie a un background straordinariamente dettagliato eppure allo stesso tempo flessibile.

In *Eclipse Phase* (il nome indica il periodo in cui una cellula è infetta ma il virus non ha ancora iniziato a replicarsi) l'umanità ha conquistato lo spazio, creato intelligenze artificiali, imparato a modificare i corpi rendendoli personalizzabili a piacimento. Ma un esperimento con nanomacchine intelligenti è andato storto, e ha reso completamente inabitabile il pianeta Terra. La civiltà umana si trova così frammentata e priva di un centro, minacciata da nemici esterni (alieni) e interni, ma soprattutto con molti concetti diversi di società e di umanità in conflitto fra loro.

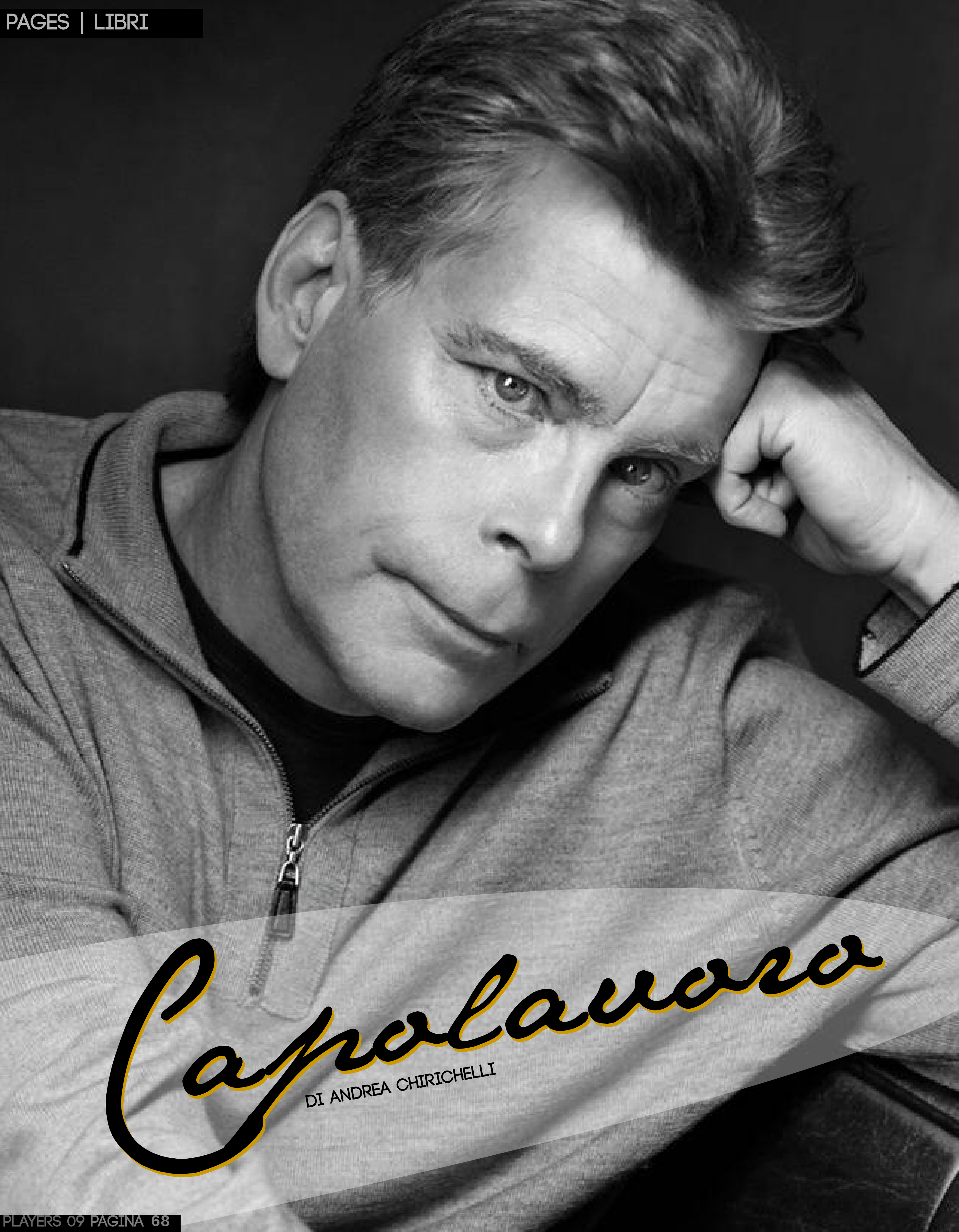


Il background mette insieme tutto ciò che di più interessante la fantascienza a prodotto negli ultimi decenni (Richard Morgan, Iain Banks, Charles Stross e così via), riuscendo a cucirli insieme in un background approfondito e coerente, ma anche sufficientemente flessibile da consentire ogni stile di gioco. Ci si può limitare ad avventure tipo "alieno cattivo all'interno di un astronave", ma chi vuole osare può tuffarsi nei dettagli di sistemi sociali che hanno rifiutato il denaro e assegnano al singolo risorse proporzionali alla sua reputazione presso gli altri cittadini, oppure nei paradossi che si incontrano cambiando ogni giorno corpo, aspetto e capacità. Insomma, un gioco che, proprio come la migliore fantascienza, permette di *riflettere* sul significato dei cambiamenti tecnologici e sociali. Tanto affascinante che è in preparazione anche un film ispirato a *Eclipse Phase*.

Il tutto si appoggia su un sistema di regole di media complessità. Chi conosce solo *Dungeons & Dragons* potrà trovare complicata la grande quantità di caratteristiche che occorre impostare per il proprio personaggio (è suggerito l'uso di una scheda in formato Excel, per tenere conto degli innumerevoli miglioramenti tecnologici di cui è possibile giovarsi), ma un giocatore di ruolo esperto può imparare il sistema in breve tempo.

Ma soprattutto, *Eclipse Phase* ha una caratteristica notevole: tutto il gioco (non solo il sistema di base, ma tutto l'insieme) è distribuito con licenza Creative Commons, e pertanto liberamente copiabile e anche modificabile, purché con scopi non commerciali. Possiamo proprio dire: il futuro è già cominciato.





Capolavoro

DI ANDREA CHIRICHELLI

Negli ultimi dieci anni Stephen King, forse lo scrittore vivente più famoso al mondo assieme a J.K Rowlings e sicuramente uno dei più prolifici, ha affermato spesso che il libro appena pubblicato sarebbe stato l'ultimo, smentendosi poi subito dopo e ripetendo in loop la sequenza. Adesso sappiamo il perchè: l'autore che da due generazioni atterrisce e affascina il pubblico di mezzo mondo era alla ricerca dell'opera perfetta, quella per la quale si viene ricordati per sempre, la mirabile sintesi di forma e contenuto. Quell'opera è *22/11/63*.

Per la prima volta nella sua lunga carriera, King volge lo sguardo all'ucronia ovvero a quella branca della fantascienza che immagina scenari determinati dal classico "what if", ovvero "cosa sarebbe successo se". Di esempi positivi, in questo settore, ce ne sono a bizzeffe, basti pensare a *Fatherland*, *La svastica sul Sole* o *Watchmen*. *22/11/63* da oggi in avanti sarà visto come nuova pietra miliare non solo di questo sottogenere sci-fi, ma anche dell'intera produzione Kinghiana (e, di riflesso, mondiale), in quanto per la per la prima volta l'autore riesce a liberarsi dai piccoli ma persistenti difetti che ne hanno accompagnato la produzione letteraria per quasi quarant'anni e, al tempo stesso, ad amplificare al massimo i suoi punti di forza.

22/11/63 racconta la storia di Jake Epping trentacinquenne professore di inglese al liceo di Lisbon Falls, nel Maine. La sua è una vita tranquilla: vive solo, arrotonda lo stipendio insegnando anche alla scuola serale, mangia spesso presso la tavola calda di Al, un suo amico. È proprio quest'ultimo a rivelare a Jake il segreto che cambierà il suo destino: all'internp del negozio c'è è un passaggio spaziotemporale che conduce al 1958. Il sistema si basa su due regole: la prima è che indipendentemente dal tempo trascorso nel passato, ogni qualvolta si torna nel presente sono trascorsi appena due minuti, la seconda è che ogni conseguenza di quanto fatto viene azzerata ad ogni ritorno. Al, malato di cancro, affida a Jack una missione incredibilmente "possibile": sventare l'attentato a Kennedy e cambiare la storia. Seppur riluttante, Jack accetta e inizia così a preparare il terreno per l'evento del *22/11/63*, ma ovviamente alla missione "principale" se ne affiancano altre molto più personali e nient'affatto secondarie.



Attraente fin dalle prime pagine, *22/11/63* rappresenta una eccezionale commistione di generi: la base, chiaramente, è puramente sci-fi, ma ben presto, da quando Jack si sposta nel passato, il romanzo si trasforma in un piccolo trattato sugli usi e costumi di quell'epoca, pur mantenendo costanti suspense e mistero. Il plot é sempre compatto e coerente nel raccontare le vicissitudini del protagonista in un'epoca non sua, le difficoltà a vivere nel passato senza amici e senza gli strumenti della modernità (non così utili, a quanto pare). King dipinge un'America diversa, meno frenetica e folle di quella odierna, ma non priva di tensioni e lati oscuri. La maestria nel creare personaggi accattivanti si conferma un punto di forza della scrittura dell'autore che, complice anche la meravigliosa traduzione di Wu Ming I, per una volta rinuncia a ogni orpello e riesce a mantenere un pathos costante per tutte e le quasi 800 pagine del libro.

TITOLO: 22/11/63 • **AUTORE:** Stephen King



L'attesa dell'evento viene vissuta in prima persona anche dal lettore che diventa partecipe degli incontri e delle difficoltà del protagonista che, in cinque anni, si trova coinvolto in mille avventure, spesso impreviste, eventi allegri e malinconici e incontri sentimentali. Perno della vicenda, ed ennesima conferma che l'etichetta di "Re dell'horror" è sempre stata quanto mai fuorviante nel caso di King, è l'amore, declinato in mille modi diversi e che, alla fine, fungerà da vero deus ex machina della vicenda nell'"inspoilerabile" finale, uno dei più coerenti e solidi mai ideati dallo scrittore. Non sappiamo se se ne fosse mai andato per davvero ma stavolta possiamo affermarlo con certezza: Il Re è tornato.

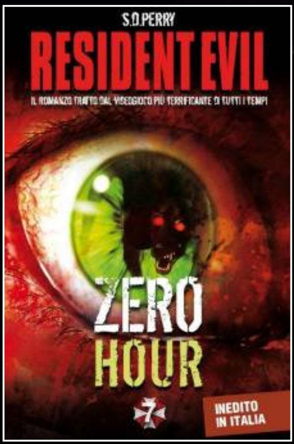
DALLA SCHERMATA ALLA PAGINA

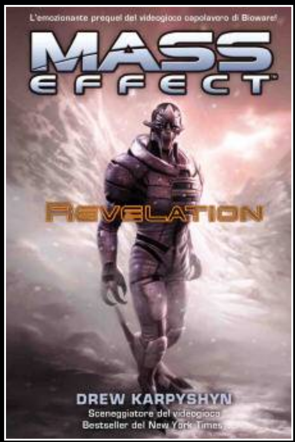
La letteratura tratta dai videogiochi è un fenomeno sempre più in espansione, nel disinteresse dell'editoria tradizionale

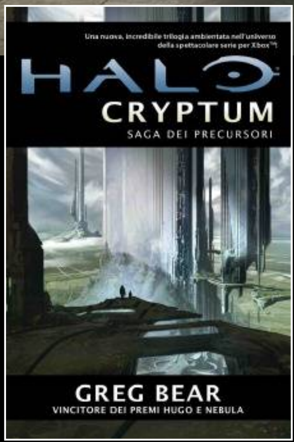
di Marco Passarello

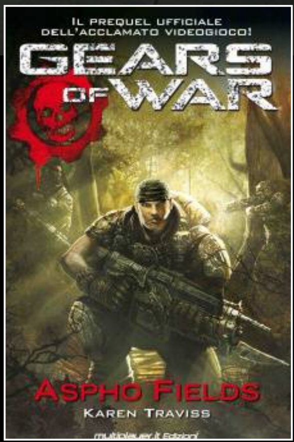


Alcuni titoli videoludici editi da Multiplayer:









Per alcuni, il videogioco rappresenta la perfetta antitesi della narrativa, essendo l'indeterminatezza della trama ludica incompatibile con la trasmissione di senso. Una tesi discutibile. In ogni caso, a mano a mano che il videogioco si è trasformato in una forma di comunicazione matura, un meccanismo analogo a quello della *novelization* dei film hollywoodiani ha fatto sì che nascessero serie di libri che trasportano sulla pagina scritta personaggi e atmosfere del gioco.

Vi si sono cimentati persino scrittori di serie A come Tom Clancy, che ha firmato svariate serie di videogiochi di guerra (*Rainbow Six*, *Ghost Recon*, *Splinter Cell*, *ecc.*), che a loro volta hanno generato decine di romanzi scritti da ghost writer. A onta di chi vuole vedere nel videogioco un nemico della lettura, tra schermata e pagina scritta sembra verificarsi un'impollinazione incrociata.

Leader riconosciuto del genere è il russo Dmitry Glukhovski, autore di *Metro 2033*. Fin da ragazzino, attraversando la metropolitana di Mosca (enorme, profonda e misteriosa, a causa delle sezioni di interesse militare interdette al pubblico) cominciò a concepire una storia in essa ambientata. Nel 2001, a 22 anni, ne terminò una prima stesura. Non trovando un editore, la mise sul web, e qui incontrò una massa di fan disposti ad approfondire il romanzo fornendo nuovi spunti. Nel giro di quattro anni il libro trovò un editore cartaceo e proseguì la sua strada per diventare un best seller internazionale. Glukhovski (intanto divenuto uno stimato giornalista specializzato in politica estera) manifestò la sua gratitudine verso la Rete permettendo lo scaricamento gratuito della versione definitiva del romanzo.



Tullio Avoledo e il recente
Le Radici del Cielo*, spin-off di *Metro 2033

Il libro è ambientato in una Russia distrutta da una guerra atomica, in cui i pochi sopravvissuti vivono nelle stazioni del metrò moscovita. Quando viene scoperta una minaccia in grado di mettere in pericolo le comunità sotterranee, il giovane Artyom si prende l'incarico di viaggiare attraverso i cunicoli per avvertire tutti e trovare un rimedio. Come abbiamo detto, *Metro 2033* non nasce come videogioco; tuttavia prende dal mondo videoludico non solo la tipica ambientazione postcatastrofica, ma anche la struttura "a livelli" (le stazioni da esplorare in successione) e persino il ritmo, che indugia nell'esplorare i luoghi invece che portare avanti una trama lineare. In un certo senso il libro è prova dell'esistenza di uno "stile" di letteratura videloudica, che esiste anche in assenza di un titolo cui fare riferimento.

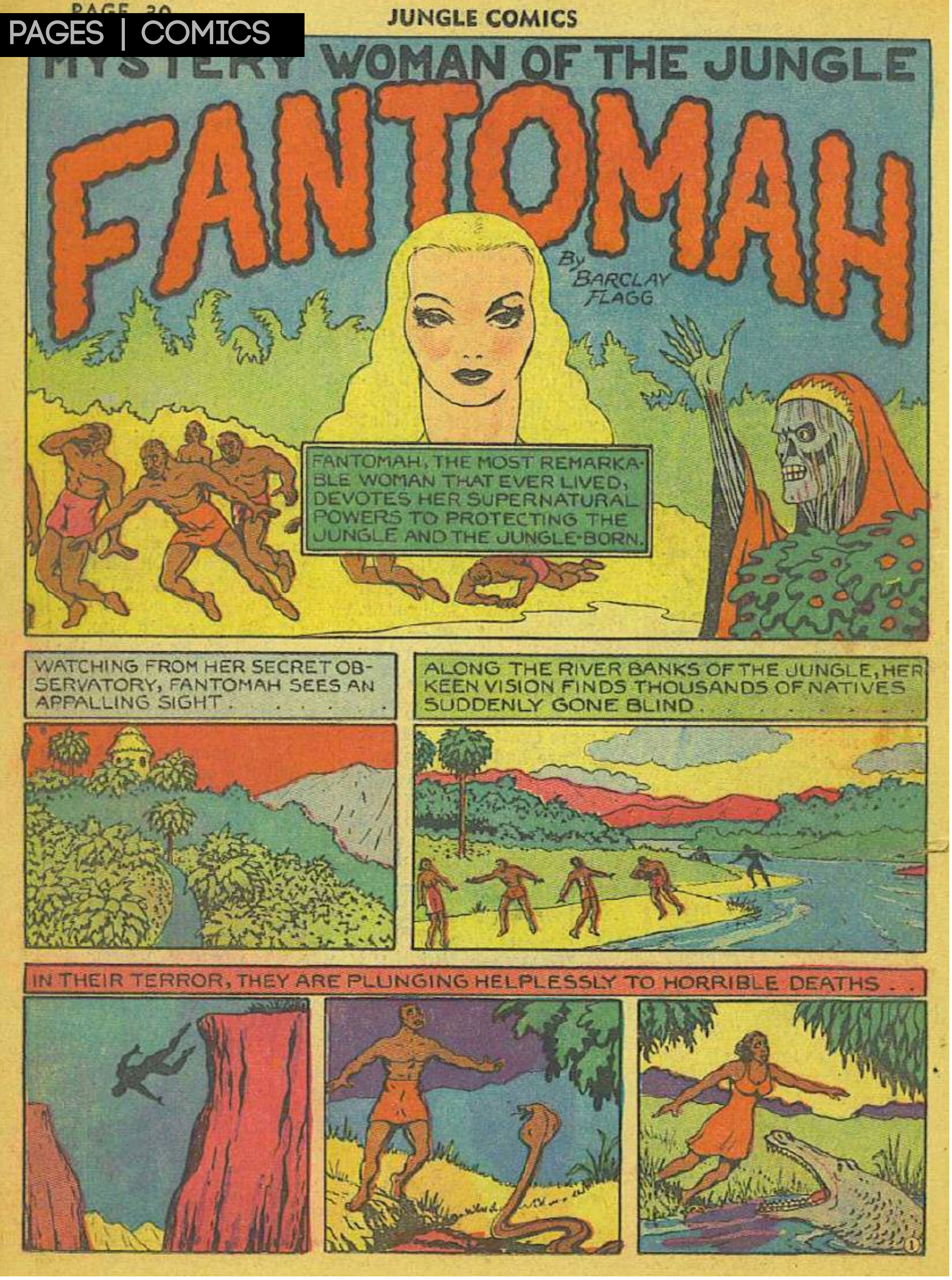


Dmitry Glukhovsky e i suoi best seller, *Metro 2033* e *Metro 2034*

Dal videogioco deriva anche l'attitudine a infiniti sequel e spin-off: non solo Glukhovsky ha firmato *Metro 2034*, seguito ufficiale della storia, ma ha promosso la scrittura da parte di altri autori di romanzi che descrivono gli avvenimenti del 2033 in altre zone del mondo.

In Italia il quasi monopolista della letteratura ispirata dal videogioco è Mulitplayer.it, che, nato come sito di informazione videoludica, è diventato editore cartaceo pubblicando guide strategiche, espandendosi poi nel campo della narrativa. In catalogo ha un gran numero di serie ispirate a titoli famosi, come *Resident Evil*, *Halo*, *Mass Effect* e *Gears of War*. Ma il pezzo forte è ovviamente *Metro 2033*, di cui si è impadronito nel più assoluto e miope disinteresse del resto dell'editoria italiana (ha anche messo online il testo italiano del romanzo, senza che ciò sortisse il minimo contraccolpo negativo sulle vendite).

La forza di Glukhovski è la capacità di raggiungere anche un pubblico di quarantenni, mentre normalmente il genere attira solo 16-25enni (quelli di cui ci si lamenta che non leggono mai). Colpo da maestro: in Italia lo spin-off di *Metro 2033*, uscito pochi giorni fa e intitolato *Le Radici del Cielo*, non è stato scritto da uno sconosciuto, ma da uno scrittore di successo, Tullio Avoledo. Proprio così, un autore Einaudi ha scritto un libro ambientato in un universo videoludico. Che sia il caso di dedicare un po' più di attenzione a questo genere di letteratura?







MORIRE PER MANO DELLE PROPRIE MALVAGIE CREAZIONI

di Alessio Trabacchini



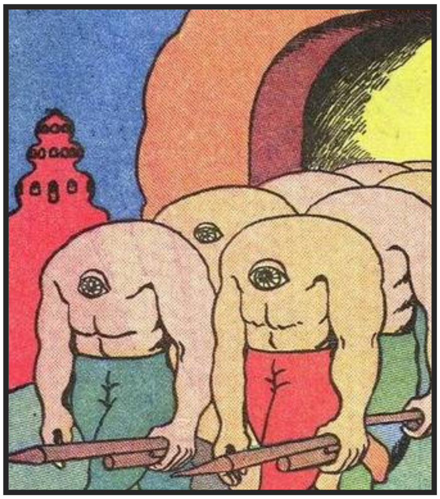
TITOLO DELL'OPERA: Fletcher Hanks • **SCRITTO DA:** Fletcher Hanks • **DISEGNATO DA:** Fletcher Hanks • **PROVENIENZA:** USA • **VERSIONE:** USA

La prima cosa a disturbarmi e affascinarmi – da questo momento e fino alla fine dell'articolo sono sinonimi – di Fletcher Hanks è il modo in cui disegna i personaggi in volo: curvi, apparentemente inerti, come corpi trascinati da una forza che gli è esterna, ma soprattutto – questa è la cosa peggiore – di spalle, visti dall'alto, come se qualcuno (qualcosa) li osservasse senza emozione.

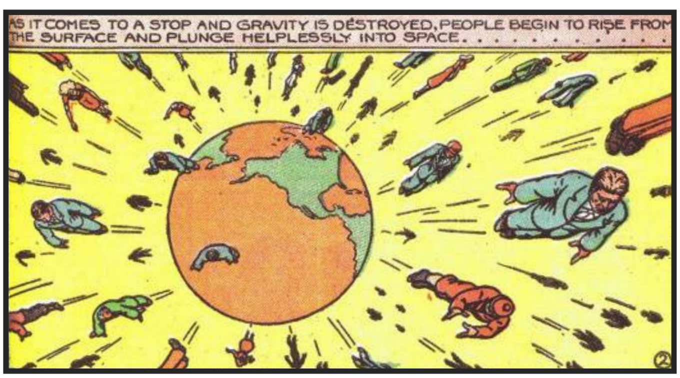
I fumetti di Fletcher Hanks il mondo li ha scoperti da poco, di lui ci rimangono una manciata di personaggi e una cinquantina di storie realizzate tra il 1939 e il 1941 per alcune delle antologie meno significative dell'età d'oro del comic book. Prima e dopo, per quanto si è riusciti a ricostruire: niente. Fletcher Hanks – che, come si usava all'epoca in cui l'eteronimo era una necessità commerciale, si firmava anche con vari pseudonimi: Hank Christie, Barclay Flagg… – nacque nel New Jersey nel 1887 e morì su una panchina di New York, per il freddo e per l'età, nel 1976. Non fu una bella persona: da bambino viziato a padre e marito violento che non esita ad abbandonare la famiglia facendo perdere le sue tracce, la sua parabola esistenziale sembra quella di un uomo malato e senza direzione. Una vita lunga, peraltro, all'interno della quale i fumetti sono una breve parentesi, un'opera febbrile e coerente alla quale i contemporanei, colleghi compresi, non prestarono troppa attenzione. Era uno dei tanti, le sue storie rispondevano allo schema obbligato di crimine e punizione e i suoi eroi assomigliavano a tutti gli altri superuomini che infestavano le edicole.

I personaggi a cui Hanks dedicò più tempo sono Stardust ("the super wizard") e Phantomah. Il primo è un "super-Superman" praticamente onnipotente che protegge la terra dallo spazio, mascella quadrata, fronte rettangolare, occhi piccoli e assenti. La seconda, tarzanide dai poteri illimitati che protegge la giungla e i suoi abitanti, è una pin-up bionda finché tenta di convincere i malvagi con le buone, ma al momento dell'implacabile vendetta il suo volto diventa un teschio spaventoso. La trama delle storie è sempre la stessa: un criminale grottesco e astioso (tra Basil Wolverton e Chester Gould, per capirci, ma con un brivido di malattia in più) architetta un crimine di surreale ferocia (sterminio e distruzione di massa sono lo





standard); l'eroe, distante, osserva fino a un certo punto l'esecuzione del piano (perché?!? ci chiederemo invano), e quindi interviene, ripristinando il ripristinabile e portando a termine la vendetta sul colpevole con fantasiosa e impassibile ferocia, creando ogni volta nuove e distorte applicazioni per il concetto di giustizia poetica. La trama è la stessa, dicevamo, ma sia chiaro – e qui cominciamo a parlare del genio – che Hanks trova nuove soluzioni grafico-narrative per ogni avventura. Non sembra neanche che faccia apposta: ha poco da raccontare eppure non riesce a ripetersi.

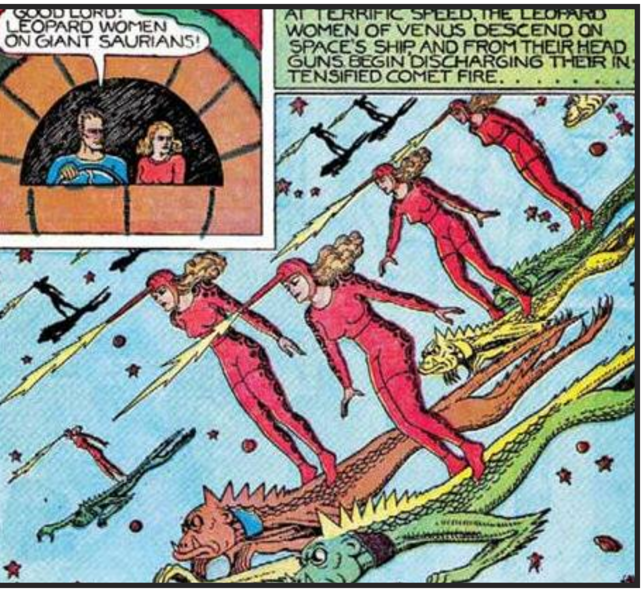


Paul Karasik – autore e studioso di fumetti – è l'uomo che ha riportato questi tesori alla luce curandone l'opera integrale in due antologie per Fantagraphics: titoli capolavoro che citano due vertici di poesia hanksiana – *I SHALL DESTROY ALL THE CIVILIZED PLANETS!, YOU SHALL DIE BY YOUR EVIL CREATION!* –, confezione elegante senza essere leziosa, una toccante postfazione a fumetti per il primo volume (nella quale Karasik rintraccia e conosce il figlio dell'autore) e un'appassionata prefazione illustrata (che analizza formazione, singolarità e idiosincrasie dell'artista).

Per Karasik la scoperta avvenne negli anni della sua collaborazione con Raw, la seminale rivista del fumetto d'avanguardia diretta da Art Spiegelman e Francoise Mouly. Le pagine di Raw davano spazio anche a quegli autori del passato che – per troppa bizzarria, radicalità, sfortuna – il canone del fumetto aveva lasciato ai margini, se non completamente dimenticato. Il ritorno di Fletcher Hanks comincia qui, con uno degli apici di *Stardust*, la storia che i inizia con i banditi che inventano un raggio per far levitare nello spazio la popolazione terrestre: «Così tutte le ricchezze saranno nostre!» (!). L'elevazione di massa verso il cielo è un motivo ricorrente che percorre la sua opera. Pensate a *Golconde* di Magritte senza il filtro dell'ironia e della cultura, pensate a un Magritte mosso solo dalla paura e dalla rabbia. Hanks non è un maestro del segno, ma la forza selvaggia e lisergica delle sue tavole non è neanche sfiorata da artisti più dotati di lui; la sua sintassi è







approssimativa e si appoggia su una manciata di parole, ma ripetute ossessivamente fino a raggiungere un'aura d'ipnotica poesia; le storie seguono rigorosamente la loro logica anodina, s'immergono nel ridicolo per riemergere miti di un vuoto inappellabile e senza maschera.

Il fatto è che Fletcher Hanks era un Autore, probabilmente il primo della Storia del comic book: mentre gli altri lavoravano in serie (chi il testo, chi le matite, chi l'inchiostro e poi il colore, il lettering...), col fiato dell'editore sul collo, lui – unico e puntuale – faceva tutto da solo.

La sua riscoperta non è l'ennesimo recupero trash e nemmeno pertiene al gusto postmoderno per l'outsider art (Hanks lavorò solo all'interno della nascente industria dei comics), ma la riappropriazione di un punto cieco della storia del fumetto che, dopo averci divertito, scopre il suo fondo inquietante. Questo artista è grande suo malgrado e queste storie folli e feroci disturbano (affascinano) oggi più che allora, e accanto al piacere della sorpresa permane un senso di sinistra attualità, nonché un certo disagio…

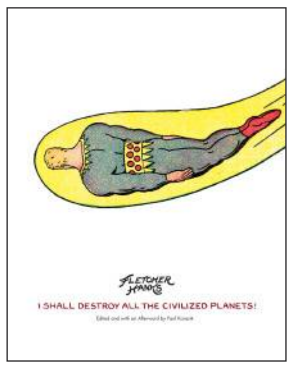
I libri:

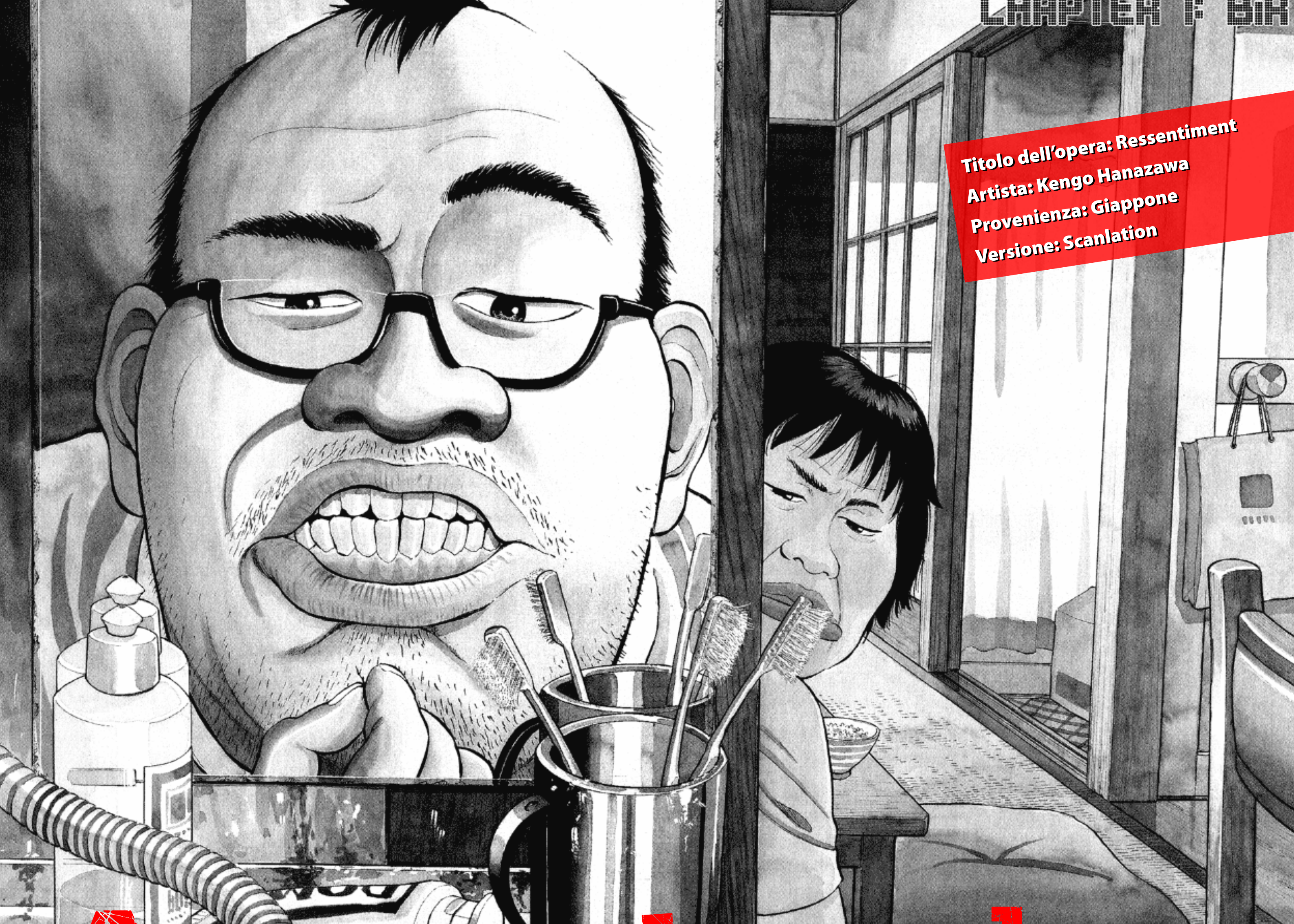
Fletcher Hanks, cura e postfazione di Paul Karasik, *I Shall Destroy All The Civilized Planets!*, Fantagraphics, 2007

Fletcher Hanks, cura e introduzione di Paul Karasik, *You Shall Die By Your Own Evil Creation!*, Fantagraphics, 2009

In pochi anni le risorse dedicate a Fletcher Hanks sulla Rete (tra articoli e omaggi) si sono moltiplicate. Cominciate da qui: www.fletcherhanks.com







Titolo dell'opera: Ressentiment
Artista: Kengo Hanazawa
Provenienza: Giappone
Versione: Scanlation

A slice of [eroge] life

di Cheivan Ghadir

L'anno è il 2015. Nella pigra e sonnolenta provincia giapponese, Takuro, operaio intrappolato in un lavoro senza prospettive, sta per compiere trent'anni. Senza una donna, senza una birra, solo a casa con i genitori. Emotivamente demolito dalla sua situazione peculiare, verrà introdotto da un *otaku* nell'universo degli *eroge* di ultima generazione: simulatori incredibili, capaci di muovere miliardi di poligoni su sinuose dee orientali dall'intelligenza artificiale evolutissima, vere e proprie sostitute del genere femminile, declinate secondo le fantasie tipiche del romanticismo perverso nipponico. Perso nelle fasulle e primitive soddisfazioni offerte da questi software, il protagonista abbandonerà qualsiasi velleità amatoria reale, dando inizio alla sua sgangherata *quest* romantica (e virtuale).

L'opera prima di Kengo Hanazawa è un diamante grezzo, affronta con perizia e leggerezza un genere che altri autori, ben più blasonati, hanno trattato con ignoranza e superficialità. L'umorismo slapstick che straborda dalle vignette è sinceramente l'apice qualitativo di *Ressentiment*, ma nasconde il vero messaggio dell'autore. Sotto un'indovinatissima scorza satirica e surreale, si cela un'opera fantascientifica attuale e atipica, dotata di un design sgraziato e irresistibile, rimarcato da sfondi di un asciutto foto realismo impeccabile.

L'evoluzione dell'intreccio narrativo è dozzinale, ma attraverso i suoi stereotipi rivela l'opaca intersezione tra le grezze imperfezioni del mondo reale e le disumane mancanze di quello simulato.

La coinvolgente conclusione simbolica infonde un'inedita interpretazione umanistica alle tematiche tecno-sociologiche affrontate nei quattro volumi, portando a compimento una catarsi quanto mai necessaria al bene della narrazione. Quella che all'apparenza appare come una fuga totale e implacabile dalla realtà si rivelerà essere molto altro, uno specchio in cui ogni lettore potrà riflettere le proprie insicurezze, imparando forse ad accettarle.



Titolo dell'opera: Abandon the Old in Tokyo

Artista: Yoshihiro Tatsumi

Provenienza: Giappone

Versione: Drawn and Quarterly [Canadese, copertina rigida]

Abandon the Old in Tokyo: storie di uomini alla deriva

di Cheivan Ghadir

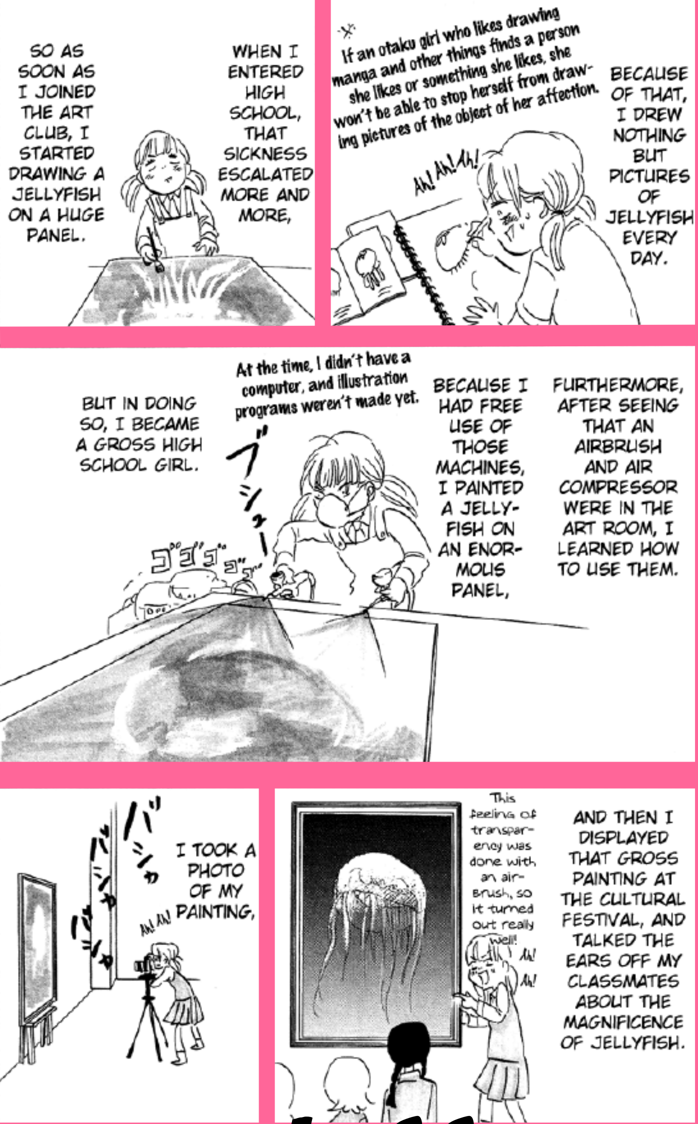
Non esiste incubo che possa rivaleggiare con l'inferno di una realtà metropolitana. Tale verità è la base del pensiero creativo del saggio e anziano mangaka Yoshihiro Tatsumi, autore di una sconfinata libreria di opere che fanno del realismo su carta di riso il loro tratto distintivo.

I suoi *Gekiga* sono fumetti oscuri, ambientati nella Tokyo degli anni sessanta: un'irriconoscibile baraccopoli dalla natalità esplosiva dove si alternano efferate vicende di cronaca nera e scorci abrasivi di vita operaia alla Ken Loach.

I suoi racconti autobiografici gelano il sangue, non tanto per il contenuto narrativo, ma per la totale mancanza di giustizia sociale che lasciano trasparire. Sono espressione poetica della natura meschina di un'umanità senza un barlume di speranza, prona e succube di una modernità tossica, intrappolatasi in un mondo nitido nella sua ferocia.

I meravigliosi sfondi delle vignette si fanno metafora sorprendente di un'assennata nostalgia, spettro industriale di una rivoluzione insostenibile e simbolo di un'inevitabile apocalisse sociale. Le società descritte sono dei non luoghi dove gli astuti, giostrandosi tra le strette maglie delle convenzioni, prosperano sugli onesti, allocchi irreprensibili e protagonisti assoluti delle vicende tratteggiate. Costoro non sono altro che timidi emarginati, fossili del tutto inservibili a una nuova generazione consumista, pronta a disfarsene insieme alle vecchie lavatrici rotte.

Abandon the Old in Tokyo è un'opera imbevuta di un romanticismo misogino aspro e desueto. L'autore, nel suo nichilismo smisurato, ritrae donne indifferenti e opportuniste, egoiste e infantili, scrigni incomprensibili dalla moralità fallace. Tatsumi è unico, incontaminato, moderno, onesto, dotato di un occhio clinico infallibile, un vero scrittore prestato al mondo del fumetto d'autore. I suoi scritti scuotono l'emotività anche del lettore più smaliziato, frantumando le illusioni alla base di tale passione: il piacere della lettura.





Titolo dell'opera:
Kuregahime

Artista:
Akiko Higashimura

Provenienza:
Giappone

Versione:
Scanlation

La disfatta delle ragazze marce

di Cheivan Ghadir

Kuregahime affronta il fenomeno NEET. L'autrice delinea la quotidianità delle Amars, una comunità monacale di *Fujoshi* ossessionate da passioni alienanti: dagli uomini maturi protagonisti de *Il Romanzo dei Tre Regni* ai trenini d'epoca, passando per le bambole di porcellana orientali.

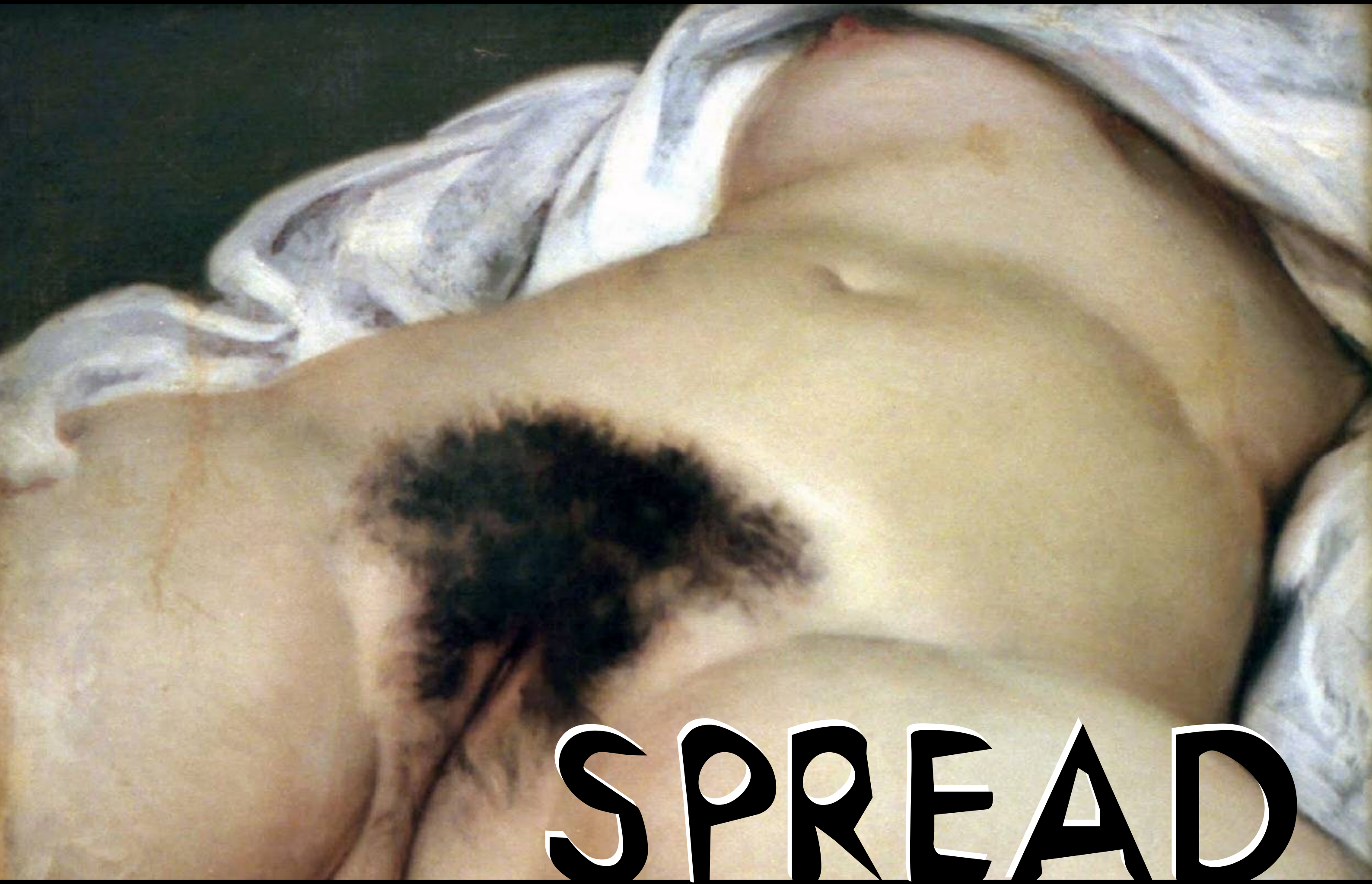
Se *Welcome to NHK* era un trattato sugli *Hikikomori*, *Genshiken* un'esaltazione nostalgica dei club universitari, *Kuregahime* si propone, invece, come una commedia romantica, cucita intorno a un pubblico femminile nerd e adulto, svezzato da classici come *Lady Oscar* o *Heidi*.

L'estro artistico della Higashimura è notevole, il suo character design gentile, ma anche ruvido e caricaturale. A volte il tratto è abbozzato con negligenza. L'autrice ignora sistematicamente il disegno degli sfondi, perché troppo impegnata ad affastellare abiti impeccabili, appena usciti dalle tavole di una designer d'alta moda. Nelle intenzioni dovrebbe essere un *Maison Ikkoku* moderno, nella pratica il talento della giovane autrice non è paragonabile a quello della Takahashi, riducendo l'opera a una reiterazione dei concetti alla base di una scialba commedia commerciale.

Il problema di fondo di *Kuregahime* è il patetico e incostante intreccio narrativo, figlio di un'intuizione geniale ma schiavo di soluzioni troppo stereotipate, che lentamente degradano il coinvolgimento del lettore, usurandone anche la pazienza. Molte problematiche spinose vengono risolte con troppa leggerezza, segno inequivocabile di una pianificazione narrativa non all'altezza. Se l'autrice avesse rischiato, sperimentando con più ardore, *La principessa medusa* ne avrebbe giovato enormemente. Solo i riuscitissimi sprazzi di follia comica salvano il lettore da quella che è, a tutti gli effetti, un'opera di una mediocrità lancinante.

In conclusione è una lettura disimpegnata adatta a un pubblico dai gusti non troppo raffinati, un manga primo privo di fascino, segnato da errori di gioventù banali, ma francamente intollerabili e imbarazzanti.

le parole del postribolo

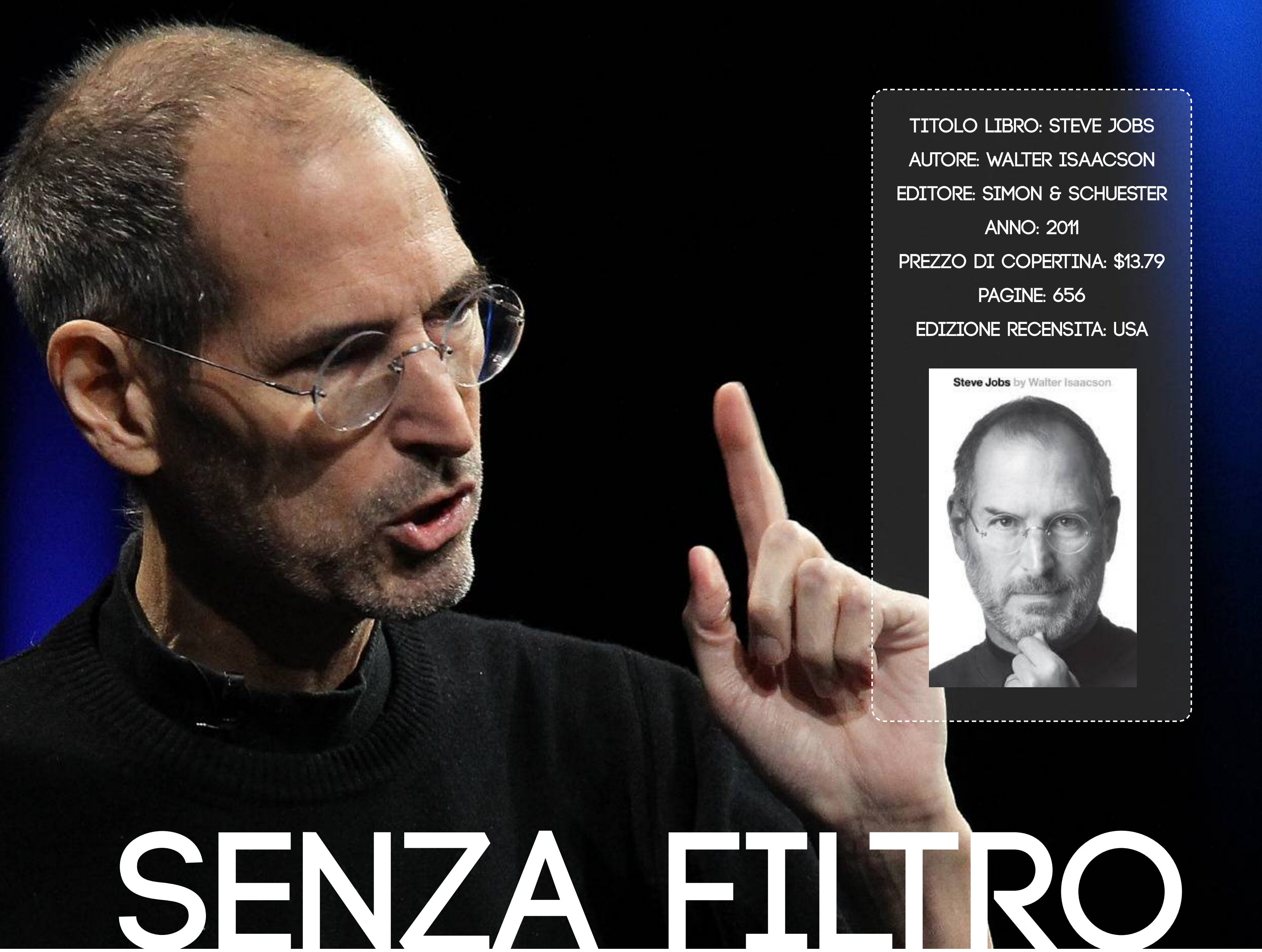


SPREAD

di Simone Tagliaferri

L'ultimo è stato un mese pieno di parole, la maggior parte delle quali legate alla politica. Chi di voi non ha sentito pronunciare innumerevoli volte la parola "spread" (differenziale, in italiano)? E crisi? E sacrifici? La politica e l'economia funzionano come la letteratura, ma in modo più subdolo. Da una parte gli attori implicati ci tengono a far sapere che loro si occupano di questioni serie (come se le parole non lo fossero) e che tutto ciò che viene dato in pasto al grande pubblico è solo una semplificazione di un sistema assai complesso e comprensibile soltanto dagli "iniziati" (economisti, politici e così via), dall'altra permettono la creazione di un micro mondo fatto di parole paletto che delimitano la discussione e la orientano inevitabilmente. Fondamentalmente la chiamerei una letteratura della realtà, tesa a orientare il pensiero dei fruitori, spesso inconsapevoli, trasformandoli in casse di risonanza dei concetti espressi.

Recentemente ho sentito una vecchietta del mio palazzo parlare di spread. La signora in questione non si è mai occupata di politica e, nei vari incontri da pianerottolo avvenuti nel corso degli anni, mai si era addentrata in discorsi di economia o politica. È la classica persona che chiede di figli e nipoti e che si lamenta delle tasse troppo alte in modo generico, piangendo che la pensione non le basta mai. Il fatto che possieda una parola come "spread" e che la usi per esorcizzare l'inevitabilità dei "sacrifici" necessari per il superamento della "crisi", è indicativo di quanto quel micro mondo di cui parlavo sopra sia penetrato nella coscienza collettiva e di quanto la strategia retorica implicita nella ripetizione di certe parole produca comunque una cultura di potere, il cui fine ultimo, in questo caso, sarà svelato soltanto nei prossimi mesi. Si potrebbe anche parlare di come la caduta di Berlusconi sia anche una caduta del suo vocabolario, siccome le parole del momento non sono più sue... ma questa è un'altra storia.



TITOLO LIBRO: STEVE JOBS
AUTORE: WALTER ISAACSON
EDITORE: SIMON & SCHUESTER
ANNO: 2011
PREZZO DI COPERTINA: $13.79
PAGINE: 656
EDIZIONE RECENSITA: USA

SENZA FILTRO

DI EMILIO BELLU

È difficile non mitizzare i grandi personaggi. Le persone di grande successo tendono ad essere molto coscienti del modo in cui sono percepite dal pubblico, e cercano in tutti i modi di mostrarsi nella miglior luce possibile. In un'era dove gli addetti alle pubbliche relazioni sono importanti quanto e più dei reporter, conoscere dettagli reali dei protagonisti del nostro tempo sembra impossibile.

È per questo motivo che la biografia di Steve Jobs, curata da Walter Isaacson, è un documento particolarmente importante. È una lettura scorrevole e avvincente; una narrativa illuminante per chiunque voglia capire l'evoluzione dei personal computer e della tecnologia personale negli ultimi decenni; ma, soprattutto, è come guardare dalla finestra di una delle persone più influenti della storia moderna.

Jobs, un perfezionista ossessionato dal controllo, ha lasciato carta bianca a Isaacson, chiedendo esplicitamente di scrivere una biografia il più possibile precisa, raccontando le testimonianze tanto dei suoi fan che dei suoi detrattori. Il risultato di questo lavoro è il ritratto di una personalità complessa e difficile, un genio capace di momenti di enorme generosità e di cattiveria abrasiva, spesso nell'arco della stessa giornata. Isaacson cerca in primo luogo di essere preciso, e a volte il libro sembra eccessivamente clinico nel mostrare i fatti in maniera secca e obbiettiva. Ma questo fa risaltare con ancora più forza tutti i momenti più straordinari della vita di Jobs, molti dei quali ben noti.

Dai primi passi come ingegnere Atari alle idiosincrasie degli anni in Apple, Jobs è la dimostrazione dell'efficacia di un approccio onesto e appassionato alla creatività. Ma è nel racconto del suo lavoro con Pixar che salta all'occhio la straordinarietà di Jobs. Per anni ha finanziato i corti animati di John Lassiter nonostante non avesse nessun senso economico. È una testimonianza di un intuito quasi soprannaturale, uno dei tanti dettagli da conservare in una vita memorabile.

L'anima dei sintetizzatori

di Emilio Bellu

M83

-Hurry up, we're dreaming-

MUTE



Selezionati per voi: ***Midnight City, Intro, New Map***

Gli M83 fanno colonne sonore per film mai girati. Dall'omonimo disco di debutto, fatto di atmosfere eteree e solari, sono passati al futurismo romantico di *Before the Dawn Heals Us*, un album notturno dove i sintetizzatori di Anthony Gonzales, unico membro fisso del progetto, tracciano la strada per l'innocenza: suoni al neon che lasciano lunghe tracce nel buio, come se i Daft Punk vivessero a rallentatore.

L'album successivo, *Saturdays = Youth*, ha visto Gonzales andare in un'altra direzione. Ispirandosi direttamente ai film di John Hughes, il più grande interprete del cinema sugli adolescenti, ha composto una serie di canzoni e sinfonie che sembrano uscire dal sotterraneo di una scuola superiore.

Con il suo ultimo lavoro, *Hurry Up, We're Dreaming*, l'artista va ancora più indietro, torna direttamente all'infanzia. È un disco pieno di energie e sogni, e non ha paura. Gonzales sembra voler riassumere tutta la sua carriera in questo doppio CD, trasformando quelle che negli album precedenti erano delle intuizioni, e dove le voci non andavano oltre ai sospiri, in dichiarazioni dirette, spesso urlate. Questa forza d'impatto sembra a volte lasciare meno spazio alle suggestioni e alla fantasia dell'ascoltatore, ma questo è un album che va ascoltato tutto di seguito. Un'epica in cui ogni canzone costituisce la parte di un tutto più grande. Ed è con questo approccio che il respiro dell'album eguaglia quello dei precedenti, con il vantaggio di dare stoccate più incisive, più pop.

Tra le influenze del suo nuovo lavoro Gonzales cita gli Smashing Pumpkins, i Depeche Mode e i My Bloody Valentine; grandi nomi per un doppio CD che fa dell'ambizione una bandiera da sventolare con fierezza. È un album percorso da un senso di ingenuità che ha molto a che vedere con l'infanzia, e per essere goduto in pieno va ascoltato abbassando tutte le difese. Ricordandoci che il cinismo è debolezza. Lasciandoci trasportare da esplosioni di suono senza aver paura di bruciarci.

Snake it out

di Tommaso De Benetti

FLORENCE + THE MACHINE

-Ceremonials-

UNIVERSAL ISLANDS RECORD



Selezionati per voi: ***What the water Gave Me, No Light No Light, All this and Heaven too***

Florence + The Machine è come un meteorite pop che sconquassa la terra ed estingue i dinosauri, un Re Mida donna, un'artista che riesce a farti un disco di venti pezzi, tutti potenziali singoli, che se non riesci a sentire in una singola seduta è solo perché il troppo stroppia. Con un debutto datato 2009 e finito direttamente nelle grazie di Apple per il cruciale lancio di iPad 2 (il commercial aveva infatti in sottofondo l'ottima *Dog Days are Over*), era facile attendersi, dopo la famigerata botta di culo iniziale, un crollo qualitativo pressoché verticale. Quanti sono i principianti che si fermano ad un ottimo disco d'esordio? Troppi. Florence + The Machine invece raddoppia, triplica, quadrupla. *Ceremonials* è come una nave in un mare in tempesta ammaestrata da un capitano dalla mano ferma e dalla mente sgombra: un disco stratificato, ricchissimo di cori, bassi, arpe, colori e percussioni.

Il suono è pieno, denso, a tratti quasi epico (*No Light, No Light*), a volte più inquieto e riflessivo (*Seven Devils, What the Water Gave Me*, quest'ultima già rilasciata come singolo lo scorso agosto).

Nella voce di Florence Welch, questo il suo vero nome, ci sono tutte le donne che contano: Tori Amos, Regina Spektor, PJ Harvey, Cat Power, forse perfino Lady Gaga (*Remain Nameless*). Un suono che si piega ora al rock, ora al soul, ora a qualcosa di completamente diverso, e che con nonchalance si porta a casa 15 award in due anni e almeno il doppio fra nomination varie.

Adorata dalla BBC, che fra le altre cose l'ha praticamente scoperta, Florence + The Machine confeziona un secondo lavoro che se ne frega dei generi e cammina trasversalmente lungo coordinate completamente opposte eppure naturalmente complementari. Se *Ceremonials* sbaglia qualcosa, è nella durata: 124 minuti nella versione Deluxe, una scorpacciata eccessiva anche a questi livelli qualitativi.

Un disco che può piacere a tutti: in fondo è semplicemente buona musica.

Ritorno alle origini

di Marco Passarello

STEVEN WILSON

-Grace for Drowing-

KSCOPE



Selezionati per voi: ***Sectarian. Deform to form a Star, Remainder the Black Dog***

Ufficialmente è il secondo album solista di Steven Wilson, ma in realtà il poliedrico musicista e produttore britannico ha già realizzato in perfetta solitudine una quindicina di album dietro alle sigle I.E.M. e Bass Communion, e persino la sua band di maggior successo, i Porcupine Tree, iniziò composta dal solo Steven in versione psichedelico-floydiana, e soltanto dopo divenne un vero ensemble. Si potrebbe dire che Wilson non è mai stato meno solista di così: in *Grace for Drowning* canta poco (gran parte dei brani sono strumentali o quasi) e, accompagnato da una dozzina di eccezionali ospiti, lascia spesso loro il campo anche dal punto di vista strumentale. In un brano rinuncia persino alla chitarra, cedendola a uno Steve Hackett così acido e frippiano che nessuno riconoscerebbe in lui l'ex chitarrista dei Genesis. La particolarità è un'altra: ora che si presenta col proprio nome, Wilson ci regala il disco più prog della sua carriera, come se, dopo tante opere ibride (pop-prog, prog-metal ecc.) avesse abbandonato il timore di essere identificato con un genere dato per morto.

L'influenza dominante sono i King Crimson: ovvio, data la presenza di tre membri della band (il batterista Pat Mastelotto, il bassista Tony Levin e il touch-guitarist Trey Gunn), ma soprattutto dato che da anni Wilson lavora al remix in surround dell'intero catalogo del gruppo, e probabilmente ormai ne conosce il materiale a menadito. Ma si potrebbe giocare a trovare assonanze con tutte le band prog più avventurose e sperimentali. Non si tratta però di un album-nostalgia: Wilson assimila tutto, ma lo ripropone con il indelebile marchio personale. Tra momenti da colonna sonora (splendidi gli arrangiamenti di orchestra e coro, opera di un altro veterano del prog, David Stewart) e lunghe improvvisazioni ai confini col jazz (*Raiders II* dura più di 23'), *Grace for Drowning* riesce nella difficile impresa di dare un sound contemporaneo a un modo di fare musica che credevamo perduto nel tempo.



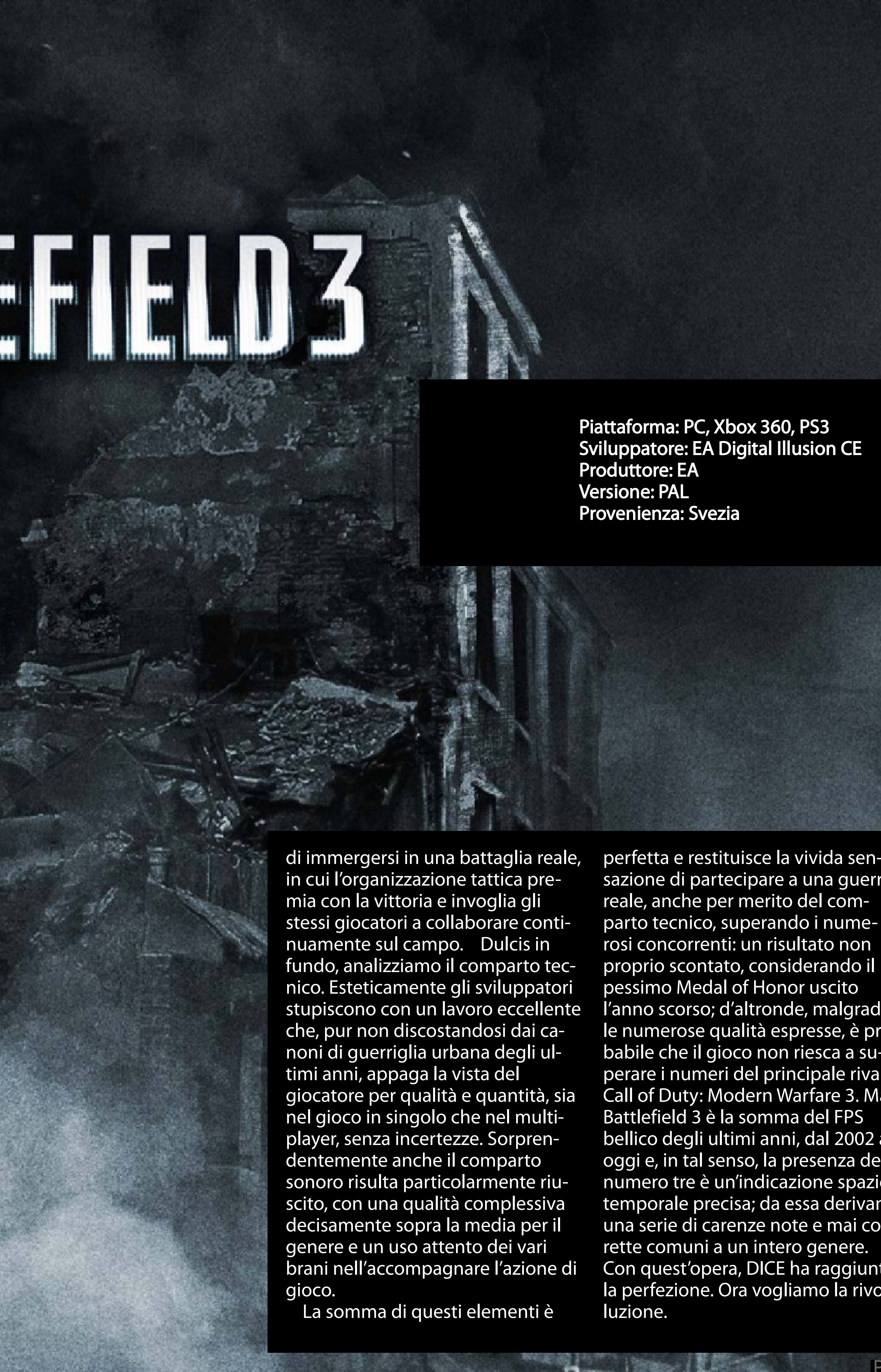
SINTESI BELLICA

di Dario Oropallo

Battlefield 3 è il nuovo capitolo di una delle più longeve e apprezzate saghe di FPS bellici uscite negli ultimi dieci anni: è, senza mezzi termini, la migliore simulazione di guerra virtuale che possiate provare; è la massima espressione di un genere e, in quanto tale, presenta la sintesi di un'intera tipologia videoludica che, in parte, coincide con la storia contemporanea del videogioco.

DICE torna a confezionare un gioco classico, rielaborando e facendo proprie quelle caratteristiche aggiunte da altre software house. La modalità campagna costituisce un mero preludio, una breve e intensa palestra con cui preparare il giocatore alla frenesia del multiplayer online: abbandonati gli esperimenti narrativi e meccanici dei Bad Company, ritorneremo a vestire i panni del soldato ingiustamente accusato dal governo che, nonostante tutto, tenta di salvare la patria. La trama e l'ambientazione tornano a essere una cornice su cui imbastire una serie di missioni che, seguendo le regole del FPS bellico contemporaneo, presentano percorsi scriptati e percorribili linearmente.

Il multiplayer è l'aspetto più riuscito di Battlefield 3: i DICE hanno riunito, in un solo titolo, tutte le caratteristiche che hanno determinato la fortuna degli FPS multiplayer, ampliandole a dismisura e correggendone alcune debolezze, senza scadere nell'eccessiva semplificazione e frenesia; si ha la sensazione



Piattaforma: PC, Xbox 360, PS3
Sviluppatore: EA Digital Illusion CE
Produttore: EA
Versione: PAL
Provenienza: Svezia

di immergersi in una battaglia reale, in cui l'organizzazione tattica premia con la vittoria e invoglia gli stessi giocatori a collaborare continuamente sul campo. Dulcis in fundo, analizziamo il comparto tecnico. Esteticamente gli sviluppatori stupiscono con un lavoro eccellente che, pur non discostandosi dai canoni di guerriglia urbana degli ultimi anni, appaga la vista del giocatore per qualità e quantità, sia nel gioco in singolo che nel multiplayer, senza incertezze. Sorprendentemente anche il comparto sonoro risulta particolarmente riuscito, con una qualità complessiva decisamente sopra la media per il genere e un uso attento dei vari brani nell'accompagnare l'azione di gioco.

La somma di questi elementi è perfetta e restituisce la vivida sensazione di partecipare a una guerra reale, anche per merito del comparto tecnico, superando i numerosi concorrenti: un risultato non proprio scontato, considerando il pessimo Medal of Honor uscito l'anno scorso; d'altronde, malgrado le numerose qualità espresse, è probabile che il gioco non riesca a superare i numeri del principale rivale, Call of Duty: Modern Warfare 3. Ma Battlefield 3 è la somma del FPS bellico degli ultimi anni, dal 2002 a oggi e, in tal senso, la presenza del numero tre è un'indicazione spazio-temporale precisa; da essa derivano una serie di carenze note e mai corrette comuni a un intero genere. Con quest'opera, DICE ha raggiunto la perfezione. Ora vogliamo la rivoluzione.

TUTTE LE ANIME DEL DEMONE

di Alberto Li Vigni

Apparso nell'ombra mentre i riflettori erano puntati altrove, *Demon Souls* sembrava destinato a rimanere un oggetto di culto per quei pochi ancora fedeli al dungeon crawler giapponese.

Nell'era del videogioco come spettacolo, infatti, come poteva un titolo dalle meccaniche imperscrutabili e contraddistinto dalla mancanza di facili drammatizzazioni crearsi un pubblico?

Ma quel piccolo gioco, basato per natura propria su uno scambio continuo di informazioni, si autoreplicò facilmente tra le comunità online, costringendo l'intelligentsia a razionalizzarne le eccentricità.

I prevedibili onori tributategli esortarono pertanto Namco a finanziare un nuovo capitolo, anche se non ufficiale.

Dare però un seguito a un'esperienza percepita come unica poiché fuori dai canoni odierni avrebbe potuto anche rivelarsi nocivo.

Ciononostante *Dark Souls* è un altro frammento proveniente dal medesimo, nonché immaginario, folclore, in piena coerenza con un'estetica dell'immutabile che privilegia la continuità della tradizione e il rinarrare storie già inserite nella memoria collettiva.

Questo forte determinismo si realizza in un ciclo di morte e rinascita sorretto da misteriose entità dai fini imperscrutabili per gli esseri umani, i quali rimangono sospesi in un limbo ove la perdizione e la follia sono la norma.

La ricerca della conoscenza da parte dell'utente dovrà quindi iniziare dal distinguere ogni suono che echeggia nel silenzio, dall'osservare le movenze dei nemici, dal tentare di interpretare la soppressa cultura locale con le oscure parole dei NPC e le vaghe descrizioni di oggetti la cui creazione risale alla notte dei tempi.

Le nostre azioni dovranno essere motivate stilisticamente, in una configurazione di gioco che ci permetterà di sperimentare approcci difensivi e offensivi, corpo-a-corpo o a distanza, leali o vili, con la piena consapevolezza che ogni scontro potrebbe essere l'ultimo, che dietro ogni angolo potrebbe nascondersi un grandioso manufatto.



Arcani meccanismi collegano internamente ed esternamente gli spazi architettonici e naturali, riportando anche il singolo progresso a una dimensione più circolare.

Nessuna conclusione neanche alla fine, solo un nuovo inizio. Nel flusso perpetuo le leggi fisiche sembrano inoltre essere instabili.

Piccoli eventi accaduti nelle avventure di altri giocatori risulteranno percepibili anche nel nostro mondo, e non sarà raro intravedere ombre attorno al fuoco o sentire rintocchi di campane.

Flebili apparizioni che rappresentano le basi di una vera e propria realtà condivisa, dove leggere i messaggi abbandonati per terra degli utenti e il rivedere le loro morti varia continuamente l'esperienza. Ma non vi è solo collaborazione in *Dark Souls*.

L'eterna lotta delle divinità tra il bene il male, riprodotta nel single player con le alleanze e le invasioni dei NPC, infatti, si traduce in una modalità competitiva online nella quale i giocatori sono suddivisi in fazioni, ognuna di esse contraddistinta da specifici obiettivi.

Il potere evocare unicamente sconosciuti e il doversi affidare ai gesti per la comunicazione rende le battaglie rigorosamente formali, soprattutto se si decide di accettare le regole etiche attaccando frontalmente e non sfidando i membri del nostro stesso gruppo.

Dark Souls è un titolo completo e maturo che si inserisce perfettamente in quella ristretta schiera di giochi di ruolo nipponici che, pur guardando agli esponenti occidentali del genere, mantengono una loro forte identità.

Piattaforma: PS3, Xbox 360
Sviluppatore: From Sofware
Produttore: Namco Bandai
Versione: PAL
Provenienza: JAP



Forza Motorsandbox

di Francesco Romagnoli

Sono due i motivi per cui ad oggi stai leggendo questa recensione su *Forza Motorsport 4*. Il primo è la curiosità a spingerti alla lettura, sei alla ricerca di una motivazione, di quelle belle parole che donano leggerezza al tuo portafogli e ti spingono all'acquisto.

Forse sei dubbioso, forse sei tra quelli che aveva comprato *FM3* perché tutti ti dicevano che se c'era un gioco di auto da comprare era quello, salvo poi rimanere fiaccato e deluso da una modalità carriera poco incentivante, troppo lineare.

Ebbene se è per questo che sei qui, sappi che *FM4* è notevolmente migliorato come gioco.

E non solo sotto gli aspetti classici, quali il numero di poligoni e di particolari delle vetture, il numero di piste o la profondità della fisica di gioco (tornata di nuovo più severa da padroneggiare), bensì anche dal lato del gameplay.

Sono state aggiunte diverse modalità, molte delle quali strizzano l'occhio ad un piglio arcade simile alla filosofia "bizarra" delle gare con i coni, o alle missioni di Gran Turismo con sorpasso di auto lente in pista.

Queste danno una maggior dinamicità al gameplay tanto offline quanto online, dove all'ottima capacità di personalizzazione delle gare "seriose", da sempre fiore all'occhiello di questa serie, si aggiunge una componente ludica più leggera, che permette anche ai puristi la possibilità di raffreddare i freni con sessioni defatiganti.

Tuttavia caro amico che compri giochi di auto con estrema casualità, e che pensi al volante come ad un joystick per demolire gli avversari a sportellate o al pad come un mezzo per diventare Vettel in 5 minuti, devo avvertirti che l'impostazione di base, rispetto a *FM3*, non è completamente stravolta.



Il simulatore di Turn 10 è, e rimane, un gioco affine agli appassionati di auto e di motor sport. Se cerchi un titolo più coreografato, dove lo sviluppatore ti conduce con mano dall'inizio alla fine di una carriera breve ma ben cadenzata, forse faresti meglio a valutare per una volta l'opzione "freno", almeno per quel che riguarda l'oculata gestione del tuo budget videoludico.

Infatti *FM4* va inquadrato piuttosto come il perfetto sandbox dedicato all'automobilista. A colui che sfoglia EVO e Quattroruote, e che può così testare in prima persona le auto da sogno di cui ha appena finito di leggere un articolo.

E' il perfetto sandbox per chi riesce a non addormentarsi durante i GP moderni e, appena finita la diretta, non vede l'ora di correre online a dimostrare agli altri le sue prestazioni, si basino queste sulle capacità di sorpasso, o sulla bravura nel limare con costanza e precisione il tempo sul giro, a seconda delle proprie attitudini o abitudini di gioco. E tutto questo grazie ad una fisica intuitiva e genuina, da sempre eccelsa nel permettere un'ottima percezione dell'attrito dei pneumatici sull'asfalto. Per cercare di descrivervi la sensazione a parole, è un po' come se durante una sgommata si riuscisse a percepire e contare il numero di giri che la ruota sta compiendo. Voi non la vedete, eppure riuscite come a percepirlo, e ciò vi permette un controllo sulla vettura istintivo e preciso. Il tutto ai soliti 60 FPS rock-solid.

Quei 60 FPS che per essere mantenuti non hanno permesso l'implementazione di un meteo variabile. Una mancanza importante per un racing in senso assoluto, un dettaglio meno incisivo se si guarda a *FM4* nella compiutezza della sua formula sandbox, già così stracolma di contenuti con i quali intrallazzarsi per anni.

Qual è invece il secondo motivo per cui leggere la recensione? E' il confronto: vuoi sapere se *FM4* è il gioco di auto più bello in assoluto su console, se è "più meglio" di *Gran Turismo 5.*

Se possiedi già una copia di *FM4* hai già la risposta, volevi solo una conferma.

Se invece sei rimasto ancorato solo ed unicamente a GT, avrai già cominciato a stilare la lista di difetti non citati in questa recensione per andare a postare ed inveire in qualche topic sull'argomento.

In entrambi i casi, ti auguro buon divertimento.



Piattaforma: Xbox360
Sviluppatore: Turn 10
Produttore: Microsoft
Versione: Pal
Provenienza: Usa
Versione: PAL
Provenienza: Svezia

Un vecchio game designer scatena la sua rabbia

di Piero Ciccioli



È difficile sostenere il peso della storia mentre si deve rincorrere il presente. Perciò, la sfida in cui si è lanciato John Carmack con *Rage* risulta tanto ambiziosa quanto rischiosa. L'uomo che, insieme a John Romero, definì il genere degli sparatutto in soggettiva ha infatti deciso di sganciarsi dai brand ultradecennali a cui era legato da sempre (*Wolfenstein*, *Doom*, *Quake*) per proporre qualcosa di nuovo, volto a coniugare l'immediatezza degli FPS ancien régime con le suggestioni cross-categoriali del videogioco moderno. Così, in *Rage*, quel continuum di corridoi labirintici e stanze anguste, caratteristico del game design di id Software, viene disperso e parcellizzato in sezioni isolate, disseminate lungo un mondo che strizza l'occhio al free roaming.

A enfatizzare l'effetto d'immersione improvvisa in un ambiente complesso ed estraneo contribuiscono i presupposti della trama, che vedono un anonimo protagonista risvegliarsi, dopo cento anni di sonno criogenico, in un mondo postapocalittico à la *Mad Max*, flagellato da predoni e mutanti. In questo contesto, si dipanano spartane sessioni di guida in terza persona, minigame piuttosto elementari e fasi di esplorazione libera della mappa di gioco, finalizzate alla ricerca di missioni principali o secondarie. Tutti questi diversivi tentano, con una certa ingenuità, di dare respiro all'azione e di fare da legante alle parentesi FPS, che restano, comunque, la vera polpa del gioco. In tal senso, l'offerta ludica di *Rage* risulta piuttosto scarna ed emana un odore stantio di gameplay andato a male. L'arsenale messo a disposizione, infatti, è privo di qualsiasi guizzo d'inventiva, stridendo con un'ambientazione che potenzialmente offrirebbe vari spunti per uno sviluppo originale delle armi.



Piattaforma: PC, PS3, Xbox 360
Sviluppatore: id Software
Produttore: Bethesda Softworks
Versione: PAL
Provenienza: USA

Pure la possibilità di costruire ordigni personalizzati (come bombe teleguidate o droni da combattimento), previa la raccolta dei relativi schemi d'assemblaggio e di opportuni componenti, risulta ormai una soluzione tutt'altro che innovativa. Inoltre, i benefici strategici di questi oggetti sul piano ludico sono alquanto scarsi, rendendo impietoso il confronto con le feature di FPS anche non recentissimi, come i plasmidi di *Bioshock*. Risulta sorprendente, invece, l'impatto iniziale con la dinamicità degli avversari, che si avvicinano in maniera imprevedibile, rotolando in avanti e saltando sui muri, o che, se colpiti in determinati punti del corpo, strisciano doloranti verso la copertura più vicina. Lo stupore svapora, però, dopo la prima manciata di scontri a fuoco, che risultano sufficienti a far venire a galla un'intelligenza artificiale dei nemici alquanto limitata.

Sotto il profilo estetico, *Rage* sposa scelte cromatiche e di design assai felici, che sembrano interpretare in tre dimensioni le tavole degli artisti storici della scuola fumettistica Heavy Metal statunitense, come Richard Corben o Simon Bisley. Il tutto è sorretto da un comparto tecnico maestoso, capace di gestire strutture immense, articolate e dettagliatissime, creando a tratti un'illusione di grafica next-gen. Ai fatti, però, tanto splendore si traduce in una foresta pietrificata di poligoni e texture, dove ogni elemento risulta totalmente insensibile a qualsiasi tentativo d'interazione o di rimodellamento da parte dell'utente. Così, sia un muro di cemento che una pianta a gambo lungo reagiscono ai colpi di mitra o all'esplosione di granate con la medesima, granitica, immutabilità. Nel suo insieme, la michelangiolesca bellezza muta di queste sculture virtuali finisce per relegare l'ambiente di gioco al mero ruolo di sfondo, generando un effetto d'immersione inferiore rispetto a quello prodotto da titoli tecnicamente meno esuberanti.

Con la sua prorompente estetica fine a se stessa e la sua anacronistica idea di modernità videoludica, *Rage* è come un vecchietto che vuole mescolarsi tra i giovani indossando jeans, t-shirt e sneakers, finendo solo per risultare poco credibile, quando non teneramente patetico.



Falso d'Autore

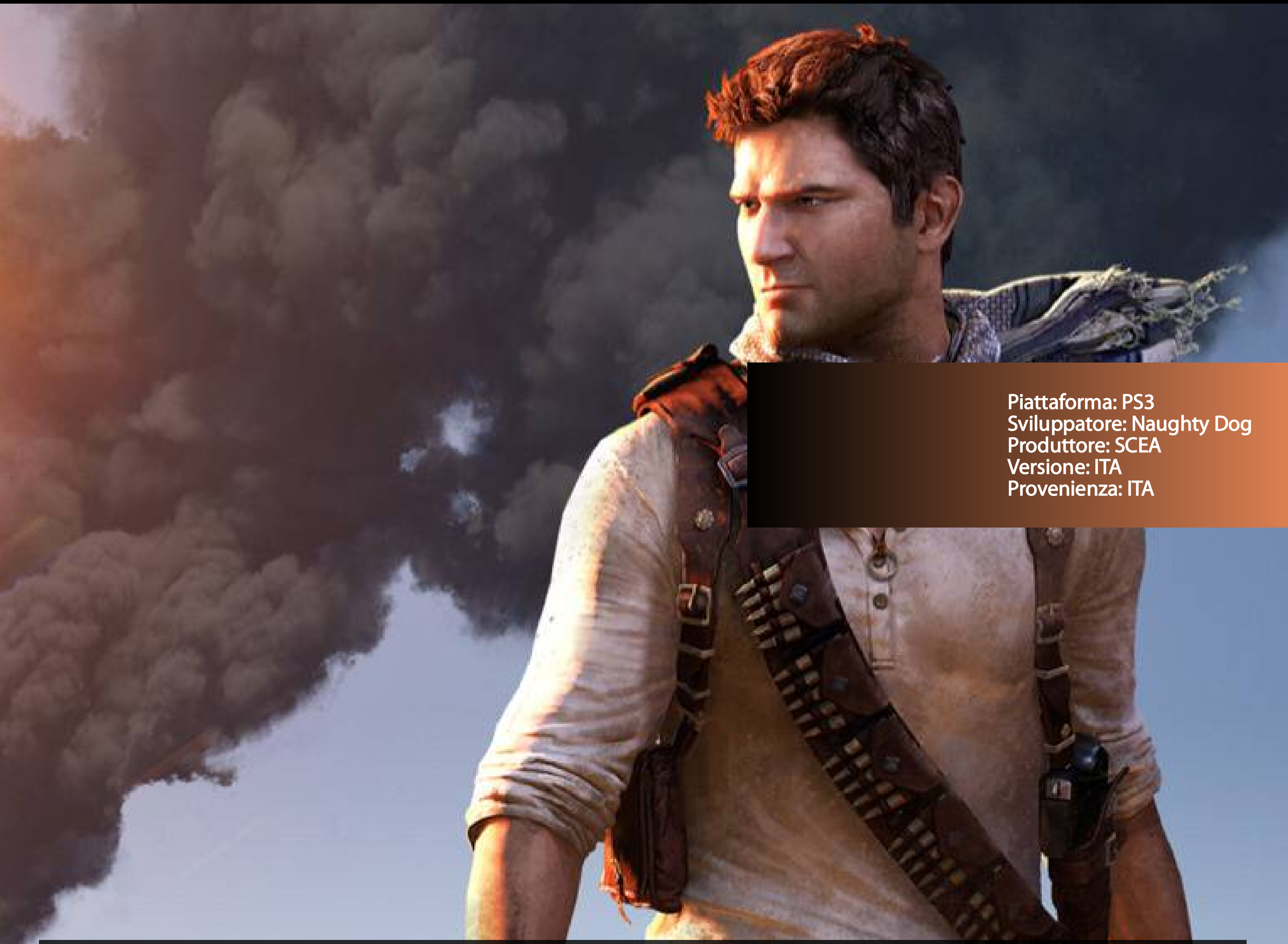
di Paolo Savio

L'inganno, lemma utilizzato quasi sempre con accezioni negative, nell'arte cinematografica diventa invece condizione necessaria per l'effettivo successo di una rappresentazione. La parvenza di vero creata ad arte per far cadere in errore è la conditio sine qua non della sospensione dell'incredulità, obiettivo principe di qualunque sviluppo narrativo.

Il videogioco, opera di intrattenimento interattiva, non ha mai fatto della narrazione il suo piatto principale. L'accantonamento di questa forma espressiva è spesso appropriato in sé e per sé, dato che il passato ha insegnato quanto sia difficile raccontare una storia in modo efficace, emotivamente coinvolgente e soprattutto ludicamente accettabile, cioè in modo che non rinneghi la natura stessa del media attraverso interminabili cutscene dal sapore esclusivamente cinematografico. Molti hanno tentato, pochissimi(ssimi) hanno evitato di risultare addirittura imbarazzanti allo scafato occhio di chi cerca intrattenimento di qualità.

Tra le mosche bianche delle passate stagioni svetta `Uncharted 2: Covo dei Ladri`, titolo che per la prima volta ha avuto l'ardire di lasciare nei joypad dei giocatori il controllo di quella spettacolarità solitamente privata di ogni genere di interazione.

Per i primi undici capitoli di questo seguito, Naughty Dog sceglie un'impostazione teatrale, approfondendo la trama a mezzo dialoghi. Purtroppo la mano degli autori è talvolta più intrusiva del dovuto e il giocatore si trova spesso confinato in situazioni in cui il protagonista è privato della sua consueta mobilità, quando non addirittura impossibilitato a correre perché impegnato in qualche dialogo. Vengono rapidamente svelate le (poche) aggiunte alle meccaniche di gioco, banalmente riassumibili in: 1) scazzottate di gruppo (decenti), 2) scazzottate uno contro uno (orribili), 3) la possibilità di rispedire al mittente le granate e 4) una sporadica quanto benvenuta verticalizzazione delle sparatorie.



Piattaforma: PS3
Sviluppatore: Naughty Dog
Produttore: SCEA
Versione: ITA
Provenienza: ITA

Ritorna quindi l'alternanza tra scontri a fuoco di prim'ordine (nonostante la modalità storia sia parzialmente inficiata da un eccessivo 'effetto calamita' del mirino sui nemici per cui è stata già annunciata una patch) ed enigmi affascinanti ma sempre fin troppo semplici; il tutto condito come di consueto da dialoghi effervescenti e protagonisti genuinamente credibili.

Ogni singola ambientazione è frutto di un sapiente equilibrio tra sfruttamento hardware e arte applicata, mostrandosi in un'opulenza di grandeur che non ha rivali per varietà e qualità media. Persino un semplice inseguimento (meccanica un pelo abusata) per le strade o sui tetti di una città diventa uno showcase di ambientazioni talmente dettagliate da apparire quasi sprecate nel loro appagare l'occhio e sfuggire dal campo visivo.

E' però nei capitoli successivi all'undicesimo che finalmente lo stupore provato con Uncharted 2 impadronirà nuovamente della vostra mandibola sancendone l'atterrimento coatto. Naughty Dog abbandona velleità narrativa ed enigmistica per votarsi ad una serie di sequenze d'azione dove gli incredibili scenari (esattamente come avvenuto nella scena del treno del predecessore) agiscono da fondamentali modificatori delle rodate meccaniche di gioco, inspessendo l'esperienza con situazioni del tutto inedite ed appassionanti.

Completa l'offerta un multiplayer competitivo gustoso che ha l'ardire di mostrare mappe che si estendono a perdita d'occhio, con complessità adeguate al benvenuto sviluppo verticale delle sparatorie. Anche la modalità cooperativa è qui riproposta con la stessa professionalità, ripescando persino all'occasione alcuni livelli dal single player di Uncharted 1 e 2.

In conclusione, sommando chiari e scuri del gioco, possiamo dire che Naughty Dog è riuscita nel difficile compito di alzare la puntata sul piatto del gioco d'azione, mostrandosi padrona indiscussa di una partita che sembra ormai giocare solo contro sé stessa.



Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: Wayforward/Gearbox
Produttore: SEGA
Versione: PAL

di Alberto Li Vigni

THEY CAME FROM SPACE

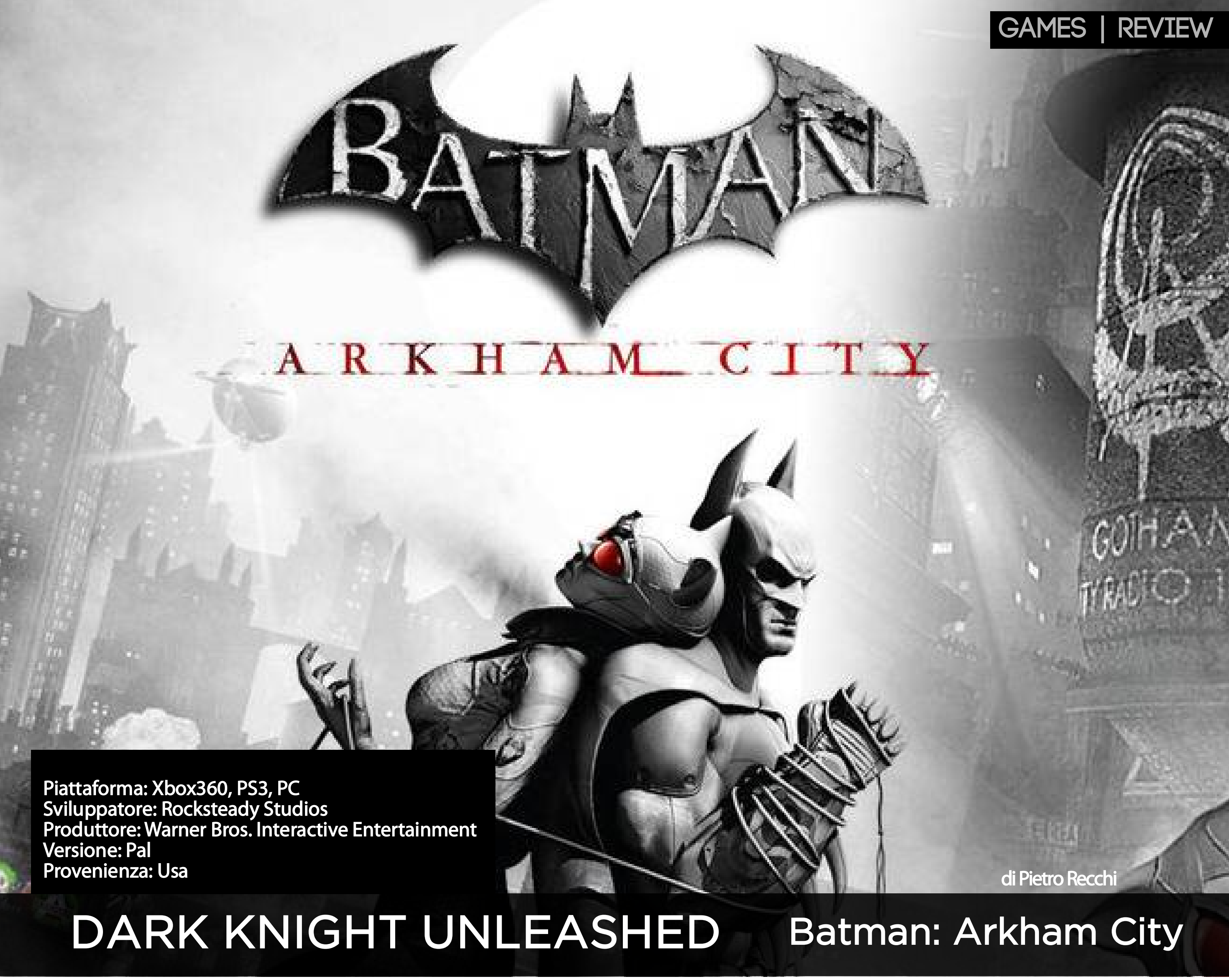
Alien Infestation

Lo sviluppatore americano Wayforward è riuscito negli ultimi anni a offrire una visione alternativa al classico videogioco 2d nipponico, non solo riprendendo intelligentemente alcuni giochi del passato come *Contra* o *A Boy and his Blob*, ma anche creando ottime produzioni originali.

Il qui presente *Alien Infestation*, programmato in collaborazione con Gearbox, non fa eccezione, e propone, all'interno di un contesto tipicamente metroidiano, caratteristiche degli sparatutto moderni. E' possibile infatti ripararsi dietro le casse e proteggersi dagli attacchi nemici tramite Q.T.E., inoltre, il vasto armamentario a disposizione, nel quale non può ovviamente mancare il lanciafiamme, sarà messo a dura prova dalle diverse tipologie di nemici. Anche se ovviamente gli alieni costituiscono i principali oppositori, l'ampia ripartizione cronologica dell'avventura permette un vario e constante ripopolamento della navicella spaziale.

Negli scontri saremo obbligati a centellinare manovre evasive come la capriola e la corsa, in quanto entrambe consumano la barra della stamina; questo presuppone un approccio cauto e strategico ai combattimenti, almeno fino a quando non troveremo upgrade per potenziarci. Morire tuttavia non sarà una tragedia, anzi, attraverso un'attenta esplorazione troveremo sparsi in giro per l'astronave altri marine, che in caso di decesso sostituiranno quello attuale, offrendoci di fatto delle vite in più. Ognuno di essi ha, a fronte dell'assenza di abilità particolari, un suo background, ma la narrazione in generale è abbastanza anonima. Fortunatamente l'atmosfera oppressiva dell'astronave e alcune trovate audiovisive da survival horror creano scenari decisamente vibranti per un titolo bidimensionale.

Alien infestation è in ultima analisi maggiormente lineare e orientato agli obbiettivi rispetto a *Metroid*, ma ciò non è necessariamente un male in quanto gli permette di essere più concentrato e di avere dinamiche di combattimento più moderne.



Piattaforma: Xbox360, PS3, PC
Sviluppatore: Rocksteady Studios
Produttore: Warner Bros. Interactive Entertainment
Versione: Pal
Provenienza: Usa

di Pietro Recchi

DARK KNIGHT UNLEASHED

Batman: Arkham City

Per chi ha giocato e amato *Batman: Arkham Asylum*, il primo impatto con *Arkham City* può essere straniante. Abbandonate le pilotatissime coordinate esplorativo-metroidiane che caratterizzavano il primo episodio, qui Rocksteady lascia al giocatore giusto il tempo di una breve introduzione giocata, prima di abbandonare il novello Caped Crusader al suo destino.

A dispetto dell'ampio respiro intuibile dal titolo, la struttura di *Arkham City* risulta comunque - e per fortuna - solo limitatamente free-roaming, riducendosi all'alternare all'interno della città/hub missioni legate alla storyline principale, missioni secondarie e la ricerca compulsiva dei collectibles legati alla figura dell'Enigmista; un'attività che costituisce, al pari di quanto visto in *Arkham Asylum,* un vero e proprio gioco nel gioco.

La scelta di ambientare il gioco all'interno di Arkham City, porzione circoscritta di Gotham City adibita a penitenziario a cielo aperto, è un espediente brillante, che giustifica le ridotte dimensioni dello scenario di gioco senza sacrificare l'inevitabile sense of wonder scaturito dall'evocativa ambientazione cittadina. Limitando l'area di gioco esplorabile al minimo indispensabile, Rocksteady offre al giocatore un'avventura ad alta concentrazione, in cui dietro a ogni angolo si può nascondere una side-quest, un segreto o, più probabilmente, l'ennesimo gruppo di nemici pronto a dare del filo da torcere al Nostro.

Ambientazione strepitosa a parte, il vero valore di *Arkham City* sta nella sua decisa volontà di migliorare qualsiasi aspetto del primo episodio, partendo da quelli che già funzionavano bene (il sistema di combattimento), fino a quelli che prestavano il fianco a più di una critica (boss-fight su tutti). Il risultato è un titolo straordinario, un *Arkham Asylum* al quadrato che conferma il talento di Rocksteady e stabilisce, esattamente come fece il suo predecessore due anni fa, un nuovo termine di paragone per i tie-in tratti dall'universo supereroistico.



Piattaforma: Nintendo DS
Sviluppatore: HAL Laboratory
Produttore: Nintendo
Versione: USA
Provenienza: Giappone

di Dario Oropallo

DIECI PICCOLI KIRBY

Kirby Mass Attack

Nel 2005, *Kirby e l'Oscuro Disegno* stupì per la velocità d'azione ed il sistema di controllo incentrato sull'uso del touch screen, proponendosi come uno dei giochi più originali per il neonato Nintendo DS; sfortunatamente si trattò di una semplice parentesi e la serie, negli episodi successivi, ritornò alle classiche meccaniche del platform bidimensionale.

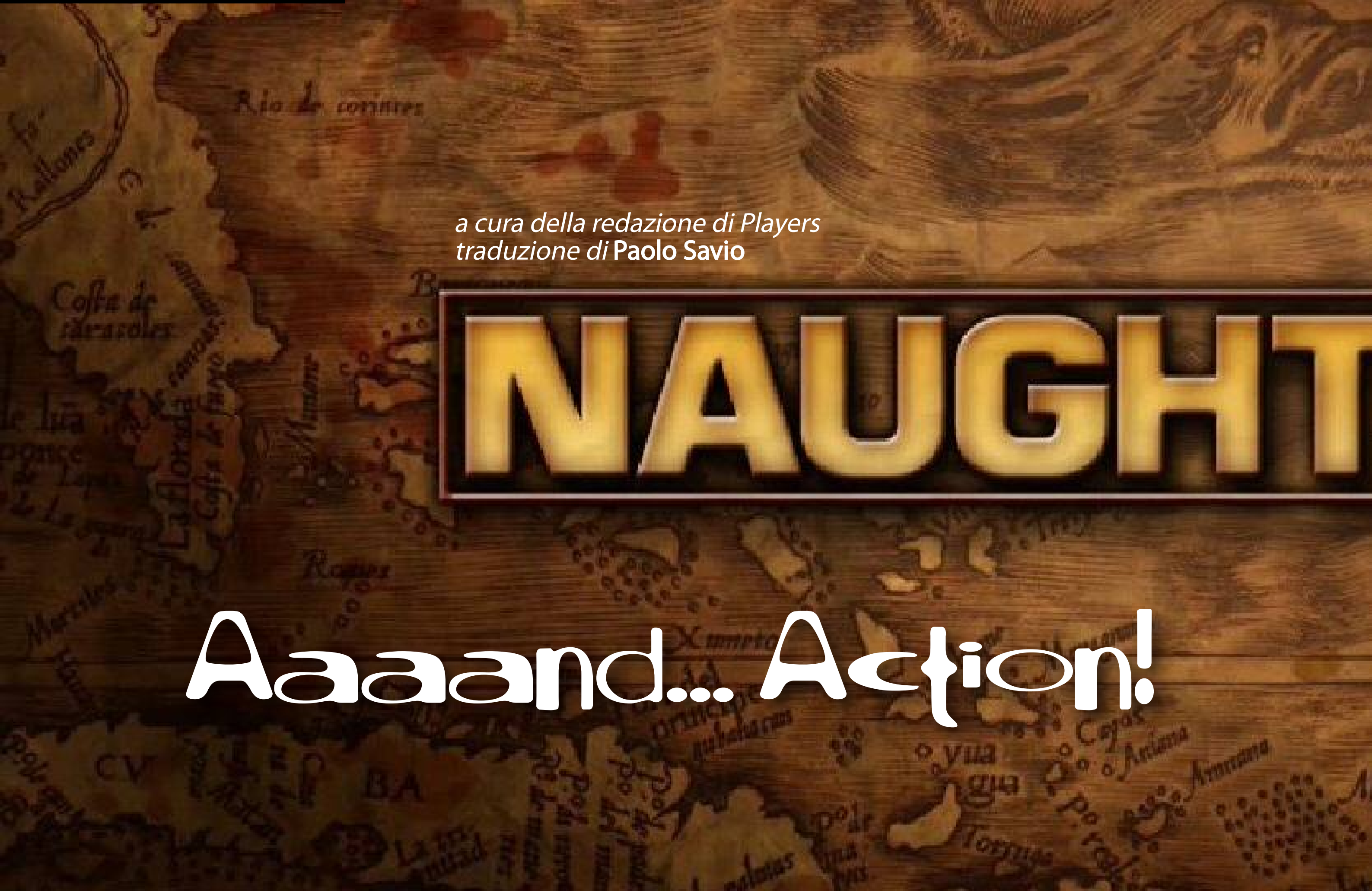
Con *Kirby Mass Attack* gli sviluppatori di HAL Laboratory hanno compiuto un'inversione di rotta proponendo alcune interessanti novità. La prima tra queste è la divisione di Kirby in dieci "parti" e, in seconda battuta, la scelta di rispolverare un sistema di controllo interamente touch innestandolo sulla tipica struttura del platform bidimensionale, che per numero e ricchezza dei livelli sembra rifarsi ai classici *Super Mario* e *Donkey Kong Country*.

Sfortunatamente il nostro spirito esplorativo non sarà premiato con l'accesso a "warp" o a livelli segreti, ma con la conquista di obiettivi, artwork e musiche. L'introduzione di questo sistema, volto a premiare l'abilità del giocatore sia nella fase esplorativa sia nel ritrovamento dei vari collezionabili, è una novità piuttosto importante dal punto di vista simbolico: dopo *Xenoblade Chronicles*, *Kirby Mass Attack* è il secondo gioco a presentare questa caratteristica.

Va inoltre sottolineata l'adozione di un interessante modo di segnalare la conquista di un obiettivo: mediando tra l'invadenza di Microsoft e l'esagerata discrezione di Sony, gli sviluppatori hanno deciso d'inserire l'avviso alla fine di ogni livello, adattandone l'aspetto all'estetica del gioco. Proprio sul versante visivo bisogna dire che tecnicamente si tratta di un'opera esageratamente semplice, soprattutto per quanto riguarda la grafica.

A conti fatti *Kirby Mass Attack* è un buon gioco, un platform piacevole arricchito da alcuni elementi originali ma che, a causa di una release "fuori tempo massimo" ed in un periodo particolarmente ricco d'uscite, passerà probabilmente inosservato.


THE
FREE
MAN



a cura della redazione di Players
traduzione di **Paolo Savio**

Aaaand... Action!

La serie di *Uncharted* è rinomata per i suoi intrecci avvincenti. Come si sviluppa il passaggio di informazioni tra chi si occupa della storia e chi sviluppa il gioco? Ci sono elementi comuni ai due team?

Naughty Dog si è sempre vantata di essere un'azienda senza barriere di tipo organizzativo. I reparti lavorano a stretto contatto e tutto si sviluppa in un modo molto organico. Tentiamo di superare noi stessi nel realizzare un gioco che spinga tutti noi, come sviluppatori, in direzioni nuove e stimolanti. Come ho già detto in passato, per *Uncharted 2* sapevamo di volere un livello con il treno, e così la storia è stata scritta con in mente l'esigenza di includerne uno. Nel caso di *Uncharted 3*, i livelli della nave da crociera e l'aereo da trasporto sono i set-piece che abbiamo scelto come pietre angolari della nostra produzione. E, ovviamente, la contaminazione funziona anche in direzione opposta, con lo sviluppo della storia che influenza il level design. In questo caso abbiamo voluto esplorare la relazione tra Drake e Sully. Abbiamo scavato in profondità nella loro relazione, e penso che i fan rimarranno particolarmente stupiti per come si svilupperà la storia.

Qual è la vostra posizione sui cosiddetti "muri invisibili"? Qual è il modo migliore per non dare al giocatore la spiacevole sensazione di essere costretto in uno scenario posticcio?

I "muri invisibili" sono qualcosa che, per quanto possibile, abbiamo sempre tentato di eliminare dai nostri prodotti. Il modo migliore per evitare che il giocatore vada a cozzare contro i limiti imposti dal nostro mondo è quello di strutturare storia e livelli in modo da guidare l'istinto primevo del giocatore nella giusta direzione. È una delicata opera di bilanciamento in cui confliuscono arte e psicologia. Dobbiamo fare in modo che il giocatore avverta la giusta sfida nello scoprire quello che il gioco offre, ma senza rendere la progressione così astrusa da richiedere azioni che svelino i limiti da noi imposti. Ecco perché parliamo di *Uncharted* come di un "ottovolante". Il giocatore deve provare una forza propulsiva così forte che gli impedisca di riporre il controller o di spendere troppo tempo in un luogo. Il desiderio di progredire e scoprire cosa viene dopo deve sovrastare il desiderio di mettere alla prova i confini della simulazione. Tutto lavora per conseguire questo risultato: la musica, i dettagli, l'obiettivo sempre bene in mostra e i divertenti scambi di battute con gli NPC.

Oggi sembra che tutti i giochi debbano per forza avere il multiplayer. *Uncharted 2* aveva una componente multigiocatore ben realizzata, e tuttavia non è mai riuscito a conquistare il bacino d'utenza di altri shooter come *Call Of Duty* o *Halo*. Cos'è che vi spinge a concentrarvi su questo aspetto del gioco?



intervista a Jakob Minkoff
Game Designer di Naughty Dog

Onestamente abbiamo realizzato la componente online di *Uncharted 3* perché era qualcosa che avremmo voluto giocare ma nessuno sembrava interessato a realizzare. Ci sembra una ragione più che sufficiente.

A causa della mancanza di tempo ci siamo trovati a dover escludere dal multiplayer di *Uncharted 2* molte buone idee. Nel multi di *Uncharted 3* stiamo integrando tutte quelle meccaniche che identificano questa serie, e lo stiamo facendo in un modo che pensiamo renda l'esperienza totalmente inedita nel panorama dell'online gaming. Con *Uncharted 3* abbiamo intenzione di offrire un action adventure dove tutti quei momenti spettacolarmente *grossi* che rendono intensa e cinematografica l'esperienza in singolo sono finalmente presenti anche nel multiplayer. Questi momenti nel multi competitivo saranno così spettacolari che determineranno un punto di svolta rispetto ad altre esperienze online.

In rete si è molto parlato del fatto che Nathan continui a ridere e scherzare mentre si rende protagonista di un eccidio di massa. È un sociopatico? Gli lasceresti in affidamento tuo figlio? Compreresti da lui un'auto usata?

Ha. Beh, "sociopatico" mi sembra un appellativo un po' forte, no? Drake è il classico eroe occasionale a cui piace cacciarsi nei guai. Spesso è obbligato a uccidere per non soccombere lui stesso. Vive avventure in un mondo popolato di ladri, società segrete e roba simile, quindi il suo senso dell'umorismo può essere visto come un meccanismo di sopravvivenza, uno dei tratti distintivi della sua personalità.
Comprare un'auto usata da lui? Perché no? Drake sarebbe capace di offrirti qualche modello davvero interessante. Quanto per l'affidamento di mio figlio, beh, quello potrebbe essere un po' troppo, in effetti. Anche se potrebbe essere un'esperienza dannatamente spettacolare per tutta la famiglia…

Se Sony fosse venuta da voi a chiedere di implementare qualche applicazione specifica per il Move, come avreste reagito? È possibile utilizzare in modo efficace quel tipo di controllo in un action game di stampo classico?

Come ho detto in altre interviste: se a Naughty Dog venisse chiesto di realizzare un progetto minore con controlli per Move saremmo molto interessati a realizzare un prodotto scaricabile o qualcosa di simile. Progetteremmo qualcosa con quel tipo di controllo in mente sin dal principio, piuttosto che tentare di adattarlo a un prodotto ormai affermato, con controlli già perfettamente organizzati.
Per quanto riguarda l'utilizzo del Move in un classico gioco d'azione, sarà qualcosa che scopriremo il giorno che ci dedicheremo a un progetto che preveda quel tipo di controllo.



***Uncharted 2* aveva un ritmo pazzesco, con avvenimenti spettacolari che continuavano a susseguirsi senza soluzione di continuità. È qualcosa che avete mantenuto anche in *Uncharted 3*? Quali sono i fattori più importanti da tenere in considerazione quando si cerca di mantenere un ritmo elevato?**

Per quanto riguarda *Uncharted 3* stiamo cercando di mantenere il più assoluto riserbo, quindi posso solo rivelare che sarà eccezionale. Scaveremo in profondità nel personaggio di Drake più di quanto abbiamo fatto in passato. Scopriremo qualcosa in più riguardo a ciò che lo motiva, alle sue forze e alle sue debolezze. È fondamentale tenere presente che, per avere una componente narrativa efficace in un gioco d'azione, devi garantire una progressione gradevole e costante, scandita da climax e avvenimenti che costruiscano la scalata emotiva a questi punti cardine. Abbiamo lavorato duramente per forgiare un'esperienza cinematografica interattiva, le cui caratteristiche rimangano costanti per tutto il gioco. Il ritmo spesso è scandito dalle situazioni e dalle emozioni che è necessario veicolare al giocatore per far sì che si senta davvero coinvolto nell'esperienza.

Vi siete ispirati ad altri giochi? Quali?

In realtà non possiamo menzionare nessun titolo in particolare, dato che l'ispirazione arriva da ogni direzione. Libri, leggende, film, fumetti, arte, sono tutte fonti da cui attingiamo ampiamente. La storia e il gameplay vanno a braccetto qui in Naughty Dog, e la storia e il design di *Uncharted 3* sono cresciuti in modo organico. A questo giro volevamo realizzare ambienti con la sabbia, e Amy Hennig, il nostro Creative Director, tirò fuori un mistero storico riguardante il deserto arabo.

Quale relazione c'è tra arte e level design? Cosa viene prima, la visione dell'artista o quella di chi realizza i livelli?

In Naughty Dog il design è molto organico. Nei primi mesi di sviluppo di *Uncharted 3*, addirittura prima che venisse pubblicato *Uncharted 2*, gli animatori e i designer si sono messi a lavorare sui dati per alcuni nuovi set piece. Mi piacerebbe parlare di una specifica sequenza realizzata dagli animatori che si occupano del combattimento, ma sarebbe uno spoiler perché è presente nel prodotto finale.

Una buona idea può nascere da fonti insospettabili, e noi abbracciamo completamente questa filosofia di design. Il nostro team è molto affiatato e le idee sono liberamente condivise. "Make it Awesome" (rendilo spettacolare - ndr) è il nostro motto, ed è quello di cui ci preoccupiamo prima di tutto.

Come si dovrebbe bilanciare la difficoltà in un blockbuster? È meglio fare in modo che tutti possano proseguire senza difficoltà o è meglio premiare gli hardcore gamer?

Offrire un corretto bilanciamento è sempre complicato. Abbiamo sempre inserito diversi livelli di difficoltà nella serie di *Uncharted* per tutti quelli che vogliono una maggior sfida. La nostra principale preoccupazione è quella di offrire al giocatore un gameplay spettacolare e divertente unito a un'appagante esperienza cinematografica interattiva, questo indipendentemente dalla difficoltà scelta. Detto questo, se lo scopo è quello di realizzare un blockbuster mainstream che venda miliardi di copie, probabilmente è meglio evitare il trial and error sfrenato o le situazioni che inducano il giocatore a lanciare il controller contro il muro. Anche a difficoltà normale *Uncharted* è un gioco che mette alla prova I riflessi e la mira del giocatore, ma il nostro obiettivo è sempre quello di metterlo in condizione di arrivare ai successivi spettacolari set piece o colpi di scena, quindi diamo priorità alla progressione prima che alla sfida vecchio stampo. Sarebbe tristissimo se un giocatore a un certo punto si arenasse e non gli fosse concesso di vedere tutte le cose straordinarie che i nostri prodotti offrono andando avanti nel gioco. Molti giocatori che hanno iniziato *Uncharted 2* lo hanno anche portato a termine. Il che è decisamente poco comune se parliamo di giochi AAA con una longevità superiore alla norma.



Pensate che alle donne possa interessare *Uncharted*? Avete mai inserito qualcosa dedicato specificatamente all'utenza femminile?

In base al feedback dei fan e i numerosi cosplay di Elena e Chloe, direi che un nutrito gruppo di giocatrici è interessato alla serie di *Uncharted*!

Per quanto riguarda gli aspetti dedicati esplicitamente alle donne: abbiamo sempre cercato di donare alla storia di *Uncharted* personaggi femminili forti e ben caratterizzati. I personaggi femminili svolgono una parte importante in questo genere di prodotti, e potete scommettere sul fatto che, in *Uncharted 3*, Drake avrà interazioni piuttosto movimentate con le donne che andrà ad incontrare.
Ma il punto è che non c'è bisogno di fare qualcosa di specificatamente femminile per attirare le videogiocatrici. Tutto quello che devi fare per attirare uomini e donne di ogni età è creare una storia valida con protagonisti interessanti e credibili a cui l'utenza si possa affezionare.

I videogiochi mirano a diventare il nuovo intrattenimento standard per famiglie. In che modo possono ambire a incollare tutta la famiglia davanti allo schermo come farebbe un buon film? Non stiamo parlando di party game, ma di action game con elementi narrativi come *Uncharted*.

Noi abbiamo sempre cercato di offrire un'esperienza "da ottovolante", e *Uncharted 3* non fa eccezione. Questo tipo di emozione, appaiata alla nostra volontà di offrire un'esperienza il più possibile cinematografica, è qualcosa che speriamo possa interessare ed intrattenere ogni membro della famiglia. Abbiamo sentito di fidanzate, fidanzati, mogli o mariti che guardano il proprio partner mentre gioca a *Uncharted* dall'inizio alla fine. Spero che esperienze di questo tipo continueranno a verificarsi e che i nostri giochi siano giocati e apprezzati da tutti.

Tra l'altro, *Avatar* per quanto riguarda i film ha convinto molte persone che il 3D è una strada percorribile. Ha dimostrato che il 3D è una tecnologia che può essere utilizzata in modo artisticamente gustoso oltre che tecnicamente eccellente. Ha sdoganato nella mente delle persone il concetto di "film in 3D". Vorremmo che *Uncharted 3* facesse la stessa cosa per quanto riguarda i videogiochi. Vorremmo che vedeste *Uncharted 3* e vi diceste: "Wow, è così spettacolare che ho cambiato idea sul videogioco in 3D, ho assolutamente bisogno di una TV 3D per me e la mia famiglia."


The GameFathers
un podcast
che non si può
rifiutare
Francesco Viperfritz Romagnoli
Luca Lucdag D'Agostino
Marco Farenz Farina
Chiacchiere e pizzini da ascoltare per far parte della grande famigghia videoludica e non subire ritorsioni. SIETE AVVISATI!
Dove recarvi per mettervi in contatto con la famigghia:
www.thegamefathers.com
iTunes: The Gamefathers
facebook: The Gamefathers
Twitter: twitter.com/thegamefathers
e-mail: thegamefathers@gmail.com


PLAYERS 11

